no.207
1983年3/1

ゲームマシン

アミューズメント通信
MARCH 1, 1983

GAME MACHINE
Game Machine Magazine is published twice monthly on the 1st and 15th of the month by Amusement Press, Inc., 9-16 Kamiyamacho, Kita-ku, Osaka, 530 Japan. Subscription rate: Japan ¥7200; Overseas (air mail) - US$70.00 per year.

毎月2回（1日・15日）発行　昭和56年10月17日第3種郵便物認可　発行所　アミューズメント通信社　編集・発行人　赤木真澄　〒530大阪市北区神山町9-16（山名ビル）　☎06(314)0309　定価300円　年間購読料7,200円（送料共）

第2回NAOショーは結局

59社184小間で

申し込み期限を延長し、設定小間満たす

第二回NAOショーは出展募集期日を繰り延べ二月上旬やっと、当初設定の百八十四小間を満たすことになり、予定どおりのフロアーを全部使いきることになった。

このショーは日本アミューズメント・オペレーター協会（NAO）が独自の観点から開く“春のAMショー”で、内田博会長をショー委員長とするNAOショー委員会が企画・運営を進めてきているもの。昨年三月初めにパシフィックホテルで開かれた第一回NAOショーの実績を踏まえ、今回は完成後さほど日を経ていない東京・新宿のNSビル、地下展示ホールで開かれることになっている。NAOショー委員会ならびに同実行委員会ではすでに昨年十二月二十二日に、出展社のための説明会を開き、一月二十日までに出展申し込みは締切られることになっていた。

しかし締切後の一月二十一日現在NAOには四十七社、百五十五小間の申し込みしかなく、当初設定の百八十四小間に二十九小間分申し込みが不足していることが判明していた。一月二十四日、出展資格審査と小間位置決定のため開かれた実行委員会で、急拠この申し込み小間不足をどう解消するかが検討された。

事務当局によるとこの時点で、出展申し込み社はすべて問題なく受入れられた。その上で、すでに申し込んでいるところに対しては申し込み小間を増やしてもらう、また申し込みのない数社に対して出展申し込みをしてもらうとの方向で、申し込み締切り期日を延長することになった。小間位置は二十四日までに決定し、直ちに出展社に通知される予定だったが、当然これも延期となった。

全般的な出展社名／小間位置は二月三日付で出展社に通知され、さらに少し変更が加えられ十日過ぎに「実施細則」の一部として通知が行なわれた。最終版とされている出展社名／小間位置は右に掲げたとおりである。これによると一月二十日時点から十二社二十九小間分を追加、増補したことになる。こうしてNAOショーは当初の設定小間を消化し、予定どおりの規模で開かれることになった（なお関係者筋によると、受入れられた申し込み社のうち一社が出展を断わられ、その結果代替の会社が申し込んだことにしたとのこと）。

出展に関して出展社には「実施細則」が配布されており、いわゆるGマシンやコピー品の出品などが禁じられている。Gマシン関係では「風営対象機、メダルゲーム機、ゲームオブチャンスをモチーフとしたゲーム機、クレジットプレーで三桁以上クレジットの上るもの、紙幣識別機つきのもの、専ら賭博に使用されるおそれのあるもの、賭博用具」が出品できないことになっている。

また展示方法についても、実演などで通路妨害しないこと、騒音を発する実演なども行なわないことが出展社に求められている。これら「出展規定」や「注意事項」などを基本に「83年NAOアミューズメント・エキスポ」は運営される予定となっている。

大展示ホール

1 ㈱関西精機製作所
2 ㈱セイミツ
3 ㈱ユニバーサル
4 シグマ商事㈱
5 ㈱ユニエンタープライズ
6 半田機械器具㈱
7 大森電気㈱
8 ㈱ローラートロン
9 インフォーテック㈱
10 日本娯楽機械オペレーター協同組合
11 ワールドフェアー
12 ㈱アミューズメント産業出版
13 ㈲大宮出版
14 ㈱アミューズメント
15 アミューズメント通信社
16 中部遊園事業協同組合
17 ㈱マイコンアンドサイエンス
18 丸幸㈱
19 ㈱エム・アイ・ピー
20 旭精工㈱
21 加賀電子㈱
22 アイレム㈱
23 ㈱新日本企画
24 データイースト㈱
25 ㈱タイトー
26 カワクス㈱
27 ㈱ユニバーサルプレイランド
28 ㈱日本ゲーム
29 ㈱レオエレクトロニクス
30 ㈱エスコ貿易
31 ㈱セガ・エンタープライゼス
32 サンリツ電気㈱
33 ㈱ジャパンレジャー
34 ㈲九娯貿易
35 ㈲こまや製作所
36 ㈱カトウ製作所
37 ㈱リーガル
38 ㈱テーカン
39 思川企画㈱
40 コナミ㈱
41 フォルテ電子㈱
42 中央リース販売㈱
43 KアンドU商会
44 明昌特殊産業㈱
45 ㈱東京日光堂

中展示ホール

1 ミゼッティ工業㈱
2 タスコ㈱
3 信水貿易㈱
4 宝化学㈱
5 加藤鈑金工業
6 東洋娯楽機㈱
7 ㈱ホープ
8 関東娯楽工業㈱
9 朝日エンジニアリング㈱
10 ㈱友栄
11 日興精機㈱
12 日本娯楽機㈱
13 日邦産業㈱
14 高砂工業㈱

83年NAOアミューズメントエキスポの出展社／小間位置

TVゲーム機の電取・技術基準改正案で

雑音規制、一般並みに

JAMMA・電取委が具申、成果挙げる

JAMMAの電気用品取締法委員会（福田哲夫委員長・データイースト㈱）では十二月十六日に第四回会合、二月二日に第五回会合をそれぞれJAMMA事務局で開き、貿易摩擦解消のための電取法施行内容の改正に際して業界側の要望をまとめるなどの作業を進めてきている。その結果TVゲーム機の技術基準において、「雑音の強さ」を一般家庭用テレビジョンと同等にすることが採用されるなどの成果をもたらした。

貿易摩擦が問題化していく国際状況の中で、とくに非関税障壁が昨年クローズアップされた。その中で電取法の技術基準が厳しいため日本への輸入が困難との問題が指摘され、通商産業省資源エネルギー庁では輸入検査手続きの簡素化および欧州国際規格（IEC）への整合化という方向で昨年春以来大幅な改正作業を行なってきている。その具体的な技術基準のありかたについては資源エネルギー庁公益事業部技術課が担当し、㈳日本電気協会・電気用品調査委員会とタイアップして検討を進めてきており、すでに昨年秋電気関係各業界による個別検討の依頼が開始されている。JAMMAに対しても原案検討が付託されたが、その内容はぼう大なもので、そのうち関連するものだけにつき電取法委員会で検討してきた。

こうして同委員会は検討を付託された事項のうち「商用電源を使う業務用遊戯器具の範囲に該当するものについて意見を述べる」ことにし、原則的に技術基準改正案を支持するが、電子応用遊戯器具（TVゲーム）において「雑音の強さ」を家庭用テレビジョンよりも厳しくする必要がないので、今回の改正案の共通事項と同じにするよう求めることが、第四回会合でまとまった。以上については十二月二十四日付で日本電気協会に改正案を提出する形で、JAMMA側からの意見を具申した。

これに対し日本電気協会から、JAMMAの意見は受け入れられそのとおり改正することが一月二十日に決まった旨連絡があった。正式には三月ごろ省令として「電気用品の技術上の基準を定める省令別表第八」改正が行なわれることで、この作業は一段落することになっている。

改正案によるとTVゲームの雑音の強さは、周波数が30MHz以上300MHz以下において雑音電力が55db以下であること、周波数が525KHz以上5MHz以下において雑音端子電圧が60db以下、また5MHzを超え30MHz以下において雑音端子電圧が66db以下――となっており、この技術基準に適合することが条件となっている。

なお同委員会はさらに改正案とIEC基準との比較検討を継続して行なってきている。

青少年国民会議との懇談会に

三者が代表派遣

今回はJAMMAからも参加

昨年初めて行なわれた㈳青少年育成国民会議との懇談会は今年二月二十五日、昨年と同じ東京・代々木の国立オリンピック記念総合センターで開かれることになり、業界側として日本娯楽機械オペレーター㈿（JOU）、日本アミューズメント・オペレーター協会（NAO）、日本アミューズメントマシン工業協会（JAMMA）から各三名出席することになっている。

この会合は「昭和五十七年度青少年と環境に関する懇談会」で、青少年を取り巻く社会環境浄化運動の一環として開かれるもので、AM業界から参加するのは今回が二回目。全国各地の青少年健全育成関係者と社会環境関係業界代表者との間で、討論などが行なわれる。会合は全体会議と分科会から成り、AM業界からは「ゲーム機と青少年に関する懇談会」に代表団を派遣することになっている。

TVゲームの著作権を強めるため

視聴覚著作権を主張

ナムコ、パソコンメーカー相手に訴訟

「ポールポジション」コピー品製造の

アロー電機に仮差押え

㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）では一月三十一日、パソコンメーカーのコモドールジャパン㈱（本社東京、トラミエル社長）をTVゲームの著作権を侵害したとして東京地裁に損害賠償を求める訴えを起した。また同日ナムコは、TVゲーム機のコピー品を製造販売していたとして仮差押えを申請したアロー電機㈱（本社東京、柳沢忠男社長）に対し一月三十一日に東京地裁による仮差押えが執行されたことを明らかにした。ナムコではこれの法的手続きに関し、TVゲームを映画の著作物としてその著作権侵害を理由に進めており、民事のみならず刑事訴訟にもっていくとしている。

コモドールジャパンは中堅パソコンメーカーとして知られているが、同社パソコン用のTVゲームソフトも製造販売している。ナムコによれば同社TVゲーム「パックマン」「ギャラクシアン」「ラリーX」の三機種を、コモドールがパソコン用ゲームソフトに無断複製（コピー）したとして、これによる損害賠償金として約九百万円の支払いを請求する訴えを東京地裁に起した。

ナムコは訴えの理由として、TVゲームを映画の著作物とし、その著作権侵害を主張している。同社では、東京地裁が昨年十二月六日にTVゲームのプログラムの著作権を認める判決を下したが、プログラムが保護されても映像など視聴覚著作物（日本の著作権法では映画の著作物に相当）として保護される必要がさらにあることから、このように主張しているとのこと。なお米国ではTVゲームは視聴覚著作物としてすでに法的に確立しており、プログラムが異なろうと視聴覚著作物としてのTVゲームの著作権について、侵害行為から民事刑事両面で保護する段階に入っている。

一方ナムコは、同社TVゲーム機「ポール・ポジション」についてその無断コピー品である「トップレーサー」を製造販売したとして、アロー電機を相手どって、損害賠償請求の債権保全のための仮差押えを一月二十六日申請、同二十八日東京地裁が決定、同三十一日仮差押えの執行が行なわれた。執行官により差押えられたものには「トップレーサー」の基板五十枚が含まれている。

この仮差押えに関して、ナムコは確認されたコピー品の台数分だけ損害賠償請求することにしていたため、仮差押えの対象となったのもその範囲にとどまったが、いずれにせよ申請から執行までスピードが増したことが確認されている。同社ではこの申請に関してもTVゲームの視聴覚著作物性を主張したとのことであり、今後さらに刑事告訴を経て刑事訴訟にも持っていきたいとしている。

データイースト、著作権侵害理由に

ユニオンを訴え

係争中のものも著作権法に切替え

データイースト㈱（本社東京、福田哲夫社長）では、不正競争防止法違反で訴えていた㈱テクノスジャパン（本社東京、滝邦夫社長）と㈱アイビス（本社東京、斉藤暹社長）の二社に対する訴えの理由を著作権侵害に切替えたほか、さらに別に㈱ユニオン（本社東京、山下勇社長）を著作権侵害で提訴した。同社では、すでに東京地裁が昨年十二月六日にTVゲームのプログラムの著作権を認める判決を下している以上、TVゲームコピーに対して著作権侵害で訴えるのが本筋である、との考えを明らかにしている。

データイーストは昨年七月二日、同社TVゲーム「プロテニス」のコピー品「ワールドテニス」を製造していたとしてテクノスジャパン、アイビスの二社を相手どって、コピー品による損害賠償を求める訴えを東京地裁に起した。この時点で訴えの理由は被告会社側による不正競争防止法違反であったが、その後十二月六日の東京地裁判決が出たため、TVゲーム機中のプログラムは著作物であり被告会社側はその著作権を侵害したとして、法律根拠を不正競争防止法から著作権法へと、第三回口頭弁論の十二月十三日に切替えた。

またデータイーストは同社TVゲーム「ハンバーガー」に関し、そのコピー品「コックレース」を製造していたとして㈱ユニオンを相手どって損害賠償請求の債権保全のための仮差押えを十一月十五日申請した。東京地裁はこれを受けて同二十九日に執行し、預金などを差押えた。この申請の理由は主としてプログラムの著作権侵害、予備的に不正競争防止法違反となっている。

これに対しユニオンは供託のうえこの仮差押えの取消しを申請、十二月六日申請が認められ取消しとなった（同額供託したので債権保全の意味は同じ）。そこでデータイーストはユニオンを相手どって十二月十六日、著作権侵害（無断コピー）を理由に損害賠償の訴えを東京地裁に起した。訴えの内容は仮差押え申請のさいと同じで、プログラムの著作権侵害だけを理由に損害賠償を求める本訴となっている。

これらの訴訟について同社では、すでに十二月六日の東京地裁判決も出されていることから、早期判決が期待できるとしている。

TVゲームコピー追及続く

著作権確認の訴え

丸菱グループに対し一連の民事訴訟手続き

セガ社

㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、ローゼン社長）ではこのほど、昨秋以後同社がコピーヤーに対して進めてきた一連の法的手続きのうち、とくに丸菱グループについて明らかにした。それによると、セガ社は損害賠償請求とともにTVゲームの著作物性を明らかにすることを含めた「著作権の確認」を請求する訴訟を起しているほか、証拠保全申請でもTVゲームの著作権侵害のみを理由に行なうなど、TVゲームの著作権強化の方向で進めているのが注目される。

セガ社は昨年九月、同社TVゲーム「ザクソン」のコピー基板「ジャクソン」を製造していた㈱丸菱電子（本社東京、浦浜九洲男社長）と㈲マルビシエレクトロニクス（同、但し解散のもよう）に対し仮差押えの手続きをとり、コピー基板などを執行官が差押えた（本紙第198号既報）。その後セガ社は十一月十七日、東京地裁に対して丸菱電子とマルビシエレクトロニクスの二社を相手どって、損害賠償請求と、TVゲーム「ザクソン」に関しセガ社が持つ著作権の確認請求のふたつの内容の訴訟を起した。このうち著作権の確認請求はTVゲームの著作物性を明らかにすることを含めているもので、結果が期待される。

またセガ社は昨年十月、同社TVゲーム「フロッガー」のコピー基板「フロッグ」を販売していたとして、丸菱電子とマルビシエレクトロニクスに対する仮差押えを申請、十月五日の東京地裁決定に基づき、十九日に執行官が仮差押えを執行し、生基板七百五十二枚が差押えられた。

さらにセガ社は十月二十八日、同社TVゲーム「ペンゴ」のコピー品「ペンタ」を製造販売していたとして、丸菱電子に対する損害賠償請求のための証拠保全として「ペンタ」生基板に関する検証を東京簡裁に申立て、十一月四日の同簡裁決定により、八日検証が行なわれた。これと平行してセガ社は十月二十九日、立川簡裁にも証拠保全を申立てた。同簡裁は十二月一日、証拠保全決定を下し、八日丸菱電子本社において検証および商業帳簿の証拠調べが行なわれたが、そこで「ペンタ」生基板二十一枚が存在すること、商業帳簿により丸菱電子が「ペンタ」（「ペンゴ」名のものもあるらしい）生基板約一万四千枚を製造販売していたことが判明した。なおこれらの証拠保全申請に際しセガ社は、TVゲームの著作権侵害のみを理由にしており、それだけにこれら証拠保全の決定はTVゲームの著作物性を認めたものと言うことができる。

なおセガ社では、丸菱電子らを含めたジャクソン・グループと呼ばれる一連のコピー品関連会社に対し法的手続きを進めてきているが、公表されていないいくつかの会社に対する法的手続きがまだ他にもあることを示唆しており、セガ社によるコピーヤー追及はまだかなり広がりつつあるもよう。

ジュークボックスによる

ベストヒット 10（セガ社調べ）

順位	曲名	レーベル	演奏者
1	セカンド・ラブ	リプリーズ	中森明菜
2	さざんかの宿	コロムビア	大川栄策
3	恋人も濡れる街角	ブローアップ	中村雅俊
4	冬のリヴィエラ	ビクター	森進一
5	3年目の浮気	RCA	ヒロシ&キーボー
6	琥珀色の想い出	フィリップス	あみん
7	愛の中へ	エピック	渡辺徹
8	哀しみの黒い瞳	CBS	郷ひろみ
9	春なのに	フィリップス	柏原芳恵
10	背中まで45分	JULIE	沢田研二

全日本地区：1月22日～2月4日の2週間

東娯の「アストロ・コメット」

輸出の正式契約

米・キングスアイランドへ秋出荷

東洋娯楽機㈱（本社東京、山田俊夫社長）では、このほど、同社開発の「スタンディング・コースター」（海外向け名称「アストロ・コメット」）を米国の遊園地、キングスアイランド（オハイオ州）へ輸出する契約を二月三日正式に行なったことを明らかにした。

契約先はキングスアイランドの経営に当っているタフト・ブロードキャスティング社（本社オハイオ州シンシナチー、ダッドレー・タフト社長）。同社は放送局を主な業務にするかたわら、シンシナチー郊外にあるこの遊園地を経営している。キングスアイランドは米国でも有数の大型テーマパークで、年間入場者数は二百七十万人。昨年のIAAPAショーに東娯が「アストロ・コメット」を出品発表したのが契機となって、今回の話がまとまった。

東娯が輸出する「アストロ・コメット」の概要は、全長六百二十㍍コース、最高時速八十㌔で立ち乗りのまま宙返りコースターと同様に走行するもの。すでに「スタンディング・コースター」は国内で昨年四月二十八日よみうりランド、御殿場ファミリーランドで運転を開始、高い人気を集めている。同機種の初の輸出、しかもコースターの本場である米国への輸出とあって、同社では開発努力が十分に評価されたとしている。なお同社では九月末にも米国へ向けて出荷する予定で、来年三月にはキングスアイランドで運転できるもようである。

G機問題で3社除名

JAMMA第12回理事会で定款改正案も決定

日本アミューズメントマシン工業協会（本部東京、中村雅哉会長、JAMMA）では一月二十八日、東京・永田町のTBRビルで第十二回理事会を開き、いわゆるGマシン問題業者に対する除名手続きを進めたほか、今後さらにいわゆるGマシンを排除していくため総会に提出する定款改正案を決めた。

同理事会は定款第十一条（除名）に該当する疑いのあるとされた四社の代表者が順次出席（一社は弁明書のみで欠席）、弁明を行なうところから開始された。これら四社には定款十一条に基づき弁明するようにとの通知が先になされており、できれば弁明の趣旨をまとめた弁明書を持参するよう求められていた。四社による各弁明のあらましは次のとおり。

㈲ボナンザ・エンタープライゼズからは柏木義昭代表取締役が出席し、弁明書にそって「警察当局から捜索を受けその記事が新聞に報じられたが、当社は捜査当局と新聞社らを相手に提訴しており、当社も名誉を傷つけられている」との弁明。ミクマ産業㈱からは弁明書の提出にとどまったが、それによると「逮捕は事実だがその原因とされる贈賄容疑には関係ない」と弁明している。東京パブコ㈱からは古田収二代表取締役が出席し、弁明書にそって「当社にはAMショーの出展基準に服従できない理由があった」と弁明した。㈱コインジャーナルからは小林一郎代表取締役が出席し、弁明書にそって「ギャンブルマシンを助長する雑誌との非難には異論がある」など弁明した。

以上の弁明に基づき審議した結果、定款第十一条に定める会員としての義務の不履行および「本会の名誉を傷つけ、又は本会の目的に反する行為」に抵触する点があったとして、ボナンザ、ミクマ産業、東京パブコの三社については二月十日までに退会届があればそれを認めるが、なければ除名処分、またコインジャーナルについては単に除名処分とすることに決定した。なお二月十日までに東京パブコは退会届を提出しそれが認められ、他の三社には除名通知がなされた。

また会員の入退会について、以上とは別に一社入会、五社退会が次のとおり承認されている。入会（賛助会員）＝グローリー商事㈱（本社大阪、尾上信次社長）。退会＝ダイサン商事㈱、㈱ツムラ、㈱ベンドジャパン、㈱ユニバーサルプレイランド、㈱太陽精機工芸。これらにより現在の会員数は正会員六十三社、賛助会員十九社の計八十二社となった。

Gマシン排除を主な目的とする定款改正に関しては、第四条（事業）で「公序良俗に反する娯楽機械を排除するための諸対策」を追加、第十一条（除名）で除名事由に「本会の定款または規則に反したとき」を追加、さらに第五条（会員資格）に定められる資格基準に「入会規程」（五十六年総会で決定済み）を当てることを主な改正内容とする原案が提出され、承認された。

上の写真はJAMMA第12回理事会（1月28日）のようす

今秋開かれる予定のAMショー ″三協会共催″にしないと決定

前回理事会で今秋JAMMA単独ショーを開くことが決定されていたが、その後に三協会会長が集まった席でJAPEAとNAOから「三協会共催」の要望が再び出された。

これについて今回理事会で審議した結果、今秋開かれるショーは三協会共催とはしないことを決定、ただし他協会からの協賛はありうるとした。なおNAOから、東京都生活文化局による要請に関し協力が求められたことについては、協力することが確認されている。

以上のほか総会に向けての五十七年度事業報告・決算、五十八年度事業計画・予算がほぼ原案どおり承認され、役員改選の方法については立候補制として、各立候補者は「協会の運営」に関し意見を発表し、これに基づいて総会で選挙を行なうことになった。なお、ディストリビューター部会と電取法委員会のこの間の活動（関連記事参照）がこの理事会で報告されている。

JOU、JAMMA、NAOが

相次ぎ定時総会

事業年度を十二月末までとする団体の定時総会シーズンとなったが、全国規模の団体のスケジュールは次のとおり。

日本娯楽機械オペレーター協同組合（JOU）第十回通常総会＝二月十七日、伊豆長岡にて。

日本アミューズメントマシン工業協会（JAMMA）第三回定時総会＝二月二十三日、東京・霞が関にて。

日本アミューズメント・オペレーター協会（NAO）第三回通常総会＝三月十六日、京王プラザホテルにて。

なお全日本遊園施設協会（JAPEA）は三月末が年度末となっているため五、六月ごろ総会を開くもよう。

ディストリビューター部会で

北村氏連続講演

業界内の流通、経営問題で

JAMMAのディストリビューター部会（森健次郎部会長・㈱エスコ貿易）では十二月三日に第十九回会合、一月十一日に第二十回会合、二月八日に第二十一回会合をそれぞれ開き、ディストリビューターシップ確立へ向けてさまざまに活動を続けてきている。

第十九回会合は東京・港区の「芝うら牡丹」で忘年会を兼ねて開かれた。ここでは関東のあるSCロケでテーブル型TV機の撤去を求める住民運動があったことが問題点として提出され、これについては基本的にオペレーターが対処すべき問題点であるが、ディストリビューターとしては扱い機種や販売先を考慮していくこと、またオペレーターに対し住民の反発を生じないオペレーション方法について助言していくことなどが確認された。

第二十回会合は東京・霞が関の東海大学校友会館で開かれ、「ディストリビューターのありかた」について講演が行なわれた。この講演はエスコ貿易の北村安寿雄・社長室長が経営コンサルタントの立場として行なったもので、この日の講演が第一回となり、継続されるもの。講演内容は、最近よく論じられている問屋無用論をメーカー・小売業双方の立場から解説したもので、次に触れていく問屋有用論への接続をして終った。北村氏はAM業界におけるディストリビューターの現状を見据えたうえで、分析結果を紹介、ディストリビューターのあるべき姿と展望に関してしばらく連続講演していく。

この会合ではナムコ「ポール・ポジション」の無断コピー品として「トップレーサー」などがすでに市場に出ていることが問題になった。このことに関し、太東商事㈱（本社山梨、山下征士社長）が「トップレーサー」を扱うとの噂があったが、山下社長は「コピーでなければ扱う予定だったが、実物を見たところ「ポール・ポジション」に著しく類似していることが判ったので販売しないことにした」と、同社からの販売を否定している。その他、どこまで類似しておればコピー製品でないか、メーカーによる供給力は十分かなど議論してこの日の会合は終った。

第二十一回会合は永田町のTBRビルで開かれ、北村氏による第二回講演が行なわれた。今回の講演は、前回紹介された問屋無用論をすべてにわたって覆していく問屋有用論で始まった。ディストリビューターの機能として、商品を豊富に安定供給することにより、価格も低く安定化するなどのメリットが確認されたあと、そのためディストリビューターとして自社経営の安定化と同時にオペレーターとの密接化、オペレーターへのサービスを図るべきであると説き、業界全体にわたって経営改善をしていく必要があると結んでいる。

この日の会合では、自主規制に関する東京都の要請に基づくNAOからの要望について、文書に基づいた説明が行なわれたが、同部会としてはそれで終った。森部会長はJAMMA総会を控えており、次期部会長にはこれまでの部会活動を十分に引継いでもらいたいとの説明を行なっている。

上の写真はディストリビューター部会第21回会合（2月8日）での講演会のようす

TVゲーム機の電取付キャビは

完成品と異なる

電取法委員会が注意促がす

JAMMAの電気用品取締法委員会（福田哲夫委員長）では一月十一日、TVゲーム機のゲーム基板だけを除いた配線・組立て済みのキャビネットが型式番号つきで広告、販売されていることに関して、これらの行為は厳密には電気用品取締法違反の疑いがある――と会員に対し注意を促がす文書を配布した。

型式番号は完成品について表示されるべきであり、ゲーム基板がなければ完成品ではなくいわば完成品に近い未完成品であるから、未完成品に型式番号が表示されるのは法の趣旨に反する――というもの。ゲーム基板のみの販売が成立しているという最近のやや変則的な市場で、ゲーム基板だけのない完成品に近い未完成のキャビネットも商品として成立してきているが、電取法遵守の立場は貫かねばならないとの観点から、あえて注意を促したことになる。

SNK「ジョイフルロード」で許諾

米・センチュリー社に

㈱新日本企画（本社大阪、川崎英吉社長）では、このほど、同社TVゲーム機「ジョイフル・ロード」に関して、米国・センチュリー社（本社フロリダ州ハイアレー、カミンコウ社長）に対し製造許諾したことを明らかにした。許諾内容は業務用についてで、PCボードベース、南北アメリカ大陸に関し独占的許諾となっている。センチュリー社は三月はじめごろ、同ゲームを「モンチ・モービル」の名称で出荷する予定となっている。

NAO 4支部で総会

57年度活動報告ふまえそれぞれ役員改選

日本アミューズメントオペレーター協会（本部東京、内田博会長、略称NAO）のいくつかの支部では相次いで総会を開催しており、五十七年度活動報告や情報交換のほか、任期満了に伴う役員の改選を行なった。そのうち一月中に総会を開催し内容が明らかになった支部は次のとおり。

東北支部

東北支部では一月十九日、仙台市商工会議所にて総会を開き、五十七年度事業報告および決算報告、五十八年度事業計画・予算案をそれぞれ承認した。事業計画では二ヵ月に一回、第三火曜日に例会を開催、会員数の拡大などを挙げている。新役員については角田一郎氏（㈱ツノダ）が支部長に再び推薦され、あとの役員の人選は支部長に一任された。なお同支部会員数は現在、正会員十七社、準会員一社。

北関東支部

北関東支部は一月十八日、栃木県のホテルニュー岡部にて総会を開催。五十七年度事業活動報告ならびに会計報告があり承認されたあと、同支部は各県単位に分割したほうが望ましいとの意見が出たが、当面は現体制の五県（茨城、栃木、群馬、埼玉、千葉）で支部を構成していくになった。新役員は次のように選出された（副支部長を一名増やし三名としている）。

支部長＝山田茂雄氏（千信遊設㈱）。副支部長＝入江昭造氏（有タツミ娯楽）、長谷川満男氏（㈱タニガワ）、山本隆司氏（中央娯楽㈱）。理事＝大野圭一氏（大野商事㈱）、岡田明彦氏（有グッド・ヒル）、杉本慎一郎氏（恵和工業㈱）、杉本勝詔氏（大幸産業㈱）、梶格康氏（㈱中外アソシエーツ）、安井喜一郎氏（安井商事）、湯沢久氏（湯沢通商）。

静岡県支部

静岡県支部では一月十九日、伊東市の米若荘にて総会を開き、五十七年度の活動報告があり同決算報告が承認された。また会員について議論がなされたが、従来どおり本部会費と支部活動の都度必要経費を徴収することで了承された。新役員は次のとおり選任された。

支部長＝吉川正明氏（㈱三栄商会）。副支部長＝曽我栄蔵氏（㈱西部リース）、杉山勉氏（㈱ライト）。理事＝和田梅次郎氏（アレックスキャビオート㈱）、根本孝一氏（石田食品㈱）、中島卓夫氏（静岡リース）、中沢守氏（㈱中央企画）、加茂桂氏（有東名遊園）、星谷幸男氏（有星谷アミューズメント）。幹事＝高柳孝一氏（㈱プラザーズ商会）。

東京第三支部

東京第三支部では一月二十四日、東京・両国橋のもちもんじゃにて総会を開催し、五十七年度の事業活動報告ならびに決算報告が承認された。また東京都の要望に対するNAOの回答書（前号に関連記事掲載）について、これに対応した同支部としての取組み方などが検討された。新役員については少数精鋭の方針をとり、従来の理事十名を六名に変更することになり、無記名投票により理事を選出した後、新理事六人による協議の結果次のように決定された。

支部長＝伊東芳雄氏（㈱三共）。副支部長＝古館達三氏（㈱フジ・ユーエン）、若田部元幸氏（サクラ娯楽㈱）。理事＝加藤イサム氏（㈱カトウ製作所）、土居欣弘氏（㈱ドキ）。会計監査＝山田俊夫氏（東洋娯楽機㈱）。

なお以上の各総会は新年会を兼ねて開催され、一段と親睦が深められた。以上のほか二月三日に近畿合同支部総会が開かれている。

論潮

議論の水準

TVゲームのコピーヤーが逮捕されるところまできた。「やっと」あるいは「ついに」という言葉をつけ加えてもいい。少なくともコピー行為は犯罪として扱われる段階に入ったことだけは確かなのである。

コピー問題を他人事のようにとらえ「コピー基板なしでは今のオペレーターはやっていけませんよ」と言っていた人々にとって、コピーヤー逮捕のニュースは大きな衝撃をもたらしたに違いない。つまり現在の段階ではTVゲームの著作権はプログラムの著作権が法的に確立したが、次に視聴覚著作物として確立するのも昨年九月二十七日判決からすれば極めて近い将来のことと予測される。そうなれば当然にも視聴覚著作物の上映権侵害が問題になる。次はコピー品を使っているオペレーターまで刑事責任が問われるのである。盗みないしはただ乗りが業務になるとしたら、これはとんでもないことであり、当然処罰されるわけだ。

ところで「コピー基板なしでは……」という主張は、「ギャンブル（G）機なしでこの業界はやっていけない」というある種のグループの主張とどこか似ている。もちろん後者は、正当なメダルゲーム論者でなく安易な違法営業論者である。これらに共通するものは、悪しき状況を自ら改善しようと努力するのでなく、逆に安易に利用しようとする姿勢にある。間違いなくかれらは健全なAM業界の発展を阻害しており、時には刑事責任まで追及されるところまで自らを落してしまう。これは常識のなさからくるつまらぬ悲劇とも言える。

健全なAM業界というのが存在しえないなら話は別だが、世界的に見ても日本の健全なAM業界はたゆまぬ努力で基礎を作り、発展を続けてきた。いかにもまだ脆弱な面があるが、この優れた業界を程度の低いギャンブル論議やコピー論議で低められてはたまらない。常識のなさからくるつまらぬ悲劇は、この業界に持ち込まず、どこか他所でやってほしい。

テーカンがゲーム機開発のため

子会社を新設

㈱テーカン（本社東京、柿原孝社長）では一月末に子会社として、㈱テーカン・エレクトロニクスを新設したことを明らかにした。

新会社は同社販売本部と同じところにあり、硬貨作動式ゲーム機の開発を主な業務とし、TVゲームのCE分野への許諾業務なども行なう。代表取締役・社長にはテーカンの長田庸照販売部長が兼任し、専務にはさきほど入社した井上昭男氏が就任している。

㈱テーカン・エレクトロニクス＝東京都千代田区神田東松下町四十一、☎二五六－〇三七一。

アイレムの会長

辻本氏退任

新規事業に意欲

アイレム㈱（本社大阪府松原市、高嶋哲社長）の辻本憲三会長が二月三日付で辞任、退職した。

同社によると、創業者である辻本・取締役会長は二月三日付で円満退職した。なお辻本氏はまだ大株主のひとりだが、同社とは別の新規事業に取組むもようである。

社名変更

㈱エス・エヌ・ケイ・エレクトロニクス（旧・㈱エス・エヌ・ケイコーポレイション）＝大阪市淀川区東三国六の一の四十五、☎三九六－七二七一、川崎英吉社長。

事務所移転

㈱トップ商会＝今治市石井町一の一の三、☎（〇八九八）三二－六二三九、永吉純一郎社長。

謹告

平素は格別のお引立を賜り厚くお礼申し上げます。

このたび弊社が発売致しましたビデオゲーム「雀豪・JANGOU」は弊社が開発・製品化したオリジナル製品であります。

従って右製品を無断で模倣または類似する商品として製造する行為及びそれらを販売または設置営業する等の行為は、著作権法・工業所有権法・不正競争防止法等に抵触し、弊社の正当な権利を侵害することになります。

さらに、業界の秩序を乱すこととなりますので、これらの行為のないよう謹告申し上げる次第です。

尚、弊社としましては、業界秩序の確立のため、またオリジナル品のみをご購入のお客様を守るためにも模造品の製造者及び販売者に限らず、設置営業される方々に対しましても、刑事、民事両面からその責任追求をしてゆく所存です。

当業界の健全な発展のため、各位のご理解とご協力を重ねてお願い申し上げます。

昭和五十八年二月

Nichibutsu
日本物産株式会社
大阪市北区天神橋一丁目一二番九号

右製品は、弊社のほか、弊社の承認を得て、新日本企画㈱ならびに大森電気㈱からも発売されます。

第22回 東京・新橋

全国縦断ゲーム場ルポ

明治五年に国鉄新橋駅が設置されて以来、この界隈の発展は著しく、新橋花街を中心に遊興地となった。新橋という名称は汐留川（首都高速道路の建設で埋め立てられた）にかかっていた橋名に由来している。西に霞ヶ関官庁街を控えた新橋は、サラリーマン相手の大衆的な店が多く、ゲーム場についてもやはり会社勤めのアダルト層が客層の中心となっている。

ゲーム場はすべて新橋駅西側にあり、とくに駅前にある地上十一階建てのニュー新橋ビルにその大部分が集中している。同ビルには約千軒余りのテナントが入っており、地下一階から地上二階までは飲食店や洋品雑貨の店などがひとつのSCを構成している。インベーダーブームを機にゲーム場に衣替えをする店が増え、一時は同ビル内に三十数軒ものゲーム場がひしめき合っていたという。現在はその数も半減したとはいえ、一つのビル内に十四軒ものゲーム場がしのぎを削っているのはやはり異常とさえ言えるだろう。同ビル内のほかに通りに面したゲーム場が三軒あり、それぞれ落ち着いた運営を展開している。各ゲーム場は数台の機械を除きすべて一ゲーム五十円となっている。またアダルト客が中心のためか、麻雀などのシミュレーションTVゲーム機が設置機械の三分の一から半分を占めている。

「プレイシティ・ビッグキャロット新橋店」は二年ほど前に運営が㈱タイトーから㈱ナムコに替わっており、中二階と地下の二フロアでの運営で合計約四十坪。中二階にはTVスロットなどのメダルゲーム機八台、コックピット型TVゲーム機四台、アップライト型TVゲーム機七台、テーブル型TVゲーム機数台を設置し、アダルト向けのコーナーとしている。地下は入口からラせん階段で降りていくと、階段下部に休憩用のベンチが備えられ、壁面は三角形の板を組合わせた面白い装飾がなされている。地下フロアはテーブル型TVゲーム機三十台とアーケードゲーム機二台を設置。総機械台数は約六十台。同店の若木氏は「普通地下へは客が入りにくいものだが、TVゲームの主流であるテーブル型を地下に集中させ、中二階よりこった装飾を施しているため、客は中二階でプレイしても必ず一度は地下に降りてくれる」とし、て地下ロケという不利な条件も工夫次第で克服できることを強調。同店の玄関部分には店名にちなんで、二人の女性が大きなニンジンと並んでいる装飾を施している。

上の写真は「ビッグキャロット新橋店」の地下フロアと玄関部分。右は同店の若木立也氏

壁面をうまく利用してベンチ式のイス（写真左）にしている「レッドアロー」の店内にて

黒色中心の配色で暗くなりがちな店内をタレ幕などで明るくしている「ゲームハウス七世」

「レッドアロー」は昨年六月に新装オープンした店で、店頭から店内まで赤を基調とした配色がなされている。フロア面積は約三十坪あるが、テーブル型TVゲーム機のみ十八台設置した余裕のあるレイアウトだ。ゆったりとくつろいだ感じでプレイできるため、アベックや女性客に親しまれている。とくに片側の壁際はすべてイス、つまりベンチを連ねたようになっているのが特徴。このためグループ客にも好評を得ているようだ。運営に当たっているのは同店周辺でパチンコ店を展開している㈱日本企業で、同社のゲーム場担当者は「ゲーム場はどちらかと言えばヤング向けのものだから、サラリーマンの多い新橋では新宿のような派手な展開はできない。しかしその反面、新機種にそう左右されないので安定した運営ができる」と語る。

「ゲームハウス七世」は新橋駅南側の高架下にあり、以前はオーナーの㈱東和企業が運営に当たっていたが、現在は㈱タイトーがリースおよび運営に当たっている（ニュー新橋ビル内の「ロイヤル」「五世」も同様）。同店の店内は黒が基調の配色だが、天井からタレ幕やポスターなどを賑やかに吊り下げてあるため、そう暗い感じはしない。フロア面積は約四十坪あり、テーブル型TVゲーム機三十八台を中心に、コックピット型TVゲーム機三台、フリッパー二台、その他アーケード機数台、計四十五台を設置している。

さてニュー新橋ビルだが、ゲーム場は二階に五軒、一階に一軒、地下一階に八軒ある。とくに地下では各ゲーム場がT字形にズラリと軒を並べている。ただこれらゲーム場のうち、管理者がいなくて機械を設置しているだけという店の多いことが気にかかる点だ。

「新橋ゲームランド」は同ビル内で最古参のゲーム場。地下"ゲーム街"の中心での運営で活況を呈している。約二十五坪のフロアにテーブル型TVゲーム機約三十台、コックピット型TVゲーム機二台、その他アーケードゲーム機二台を設置。店内には十八歳未満の者の入店は午後六時までと明示し、実際に励行されているようだ。運営に当たる松本商事㈱はジュークボックスのリースからスタートし、現在は同業務とともにゲーム場のオペレーション、ゲーム機リース業と幅広い事業を展開している。そしてジュークボックスで使用ずみの古くなったレコードを、ロケでの一定以上の得点者に進呈している。同社は二階の「ゲームランド新橋」も運営しており、ここは十五坪のフロアが二つある。一方に麻雀、花札、将棋などのテーブル型TVゲーム機二十台、もう一つのフロアはその他のTVゲーム機二十五台を設置。地下ロケでもこのようにシミュレーションTVゲーム機（約二十台）を別にして設置し、昼休みにはサラリーマンで満席になるという。

松本商事㈱の松本氏は「この周辺の小中学校では一年ほど前から生徒のゲーム場への立入りを禁止しており、今では小中学生の客がほとんど来なくなってしまった。そのため客の九割以上がサラリーマンになり、人気機種も麻雀ゲームかドライブゲームに偏ってきた。さらに某ゲーム場が一ゲーム五十円の運営を始めたため、今ではこのビルのロケは全部それに右へならえをしてしまった。子ども客が来ないうえ五十円の設定というのだから、売上げはかなり減ってしまった。私は料金設定や営業方法についてこのビル内だけでも統一したものにしようと呼びかけたのだが、受け入れられなかった」と語り、結局過当競争にならざるを得なくなり、その結果売上げが下がり閉店したロケもこの一年で四軒ほど出ているそうだ。また同氏は「管理責任者のいないゲーム場が多いのは問題だ」と眉をひそめ、ひどいのになると二日間ほど"放置"したままの店もあるという。

「タイエープレイランド」は約十五坪のフロアにテーブル型TVゲーム機三十五台、アップライト型TVゲーム機二台、コックピット型TVゲーム機二台、フリッパー四台、計四十三台設置。店内は両側の壁からツルの絡まった太い木を突き出させるなど、感じのよい雰囲気。同店を運営する㈱タイトーは、このほか同ビル内で四軒のロケを運営している。

そのひとつ「ゲームプ

次ページへ続く

"ゲーム場のデパート"

「新橋ゲームランド」のようす。同店と軒を並べて（写真右と左へ）ゲーム場が続いている

二階にある「ゲームランド新橋」。写真には写っていないが、この右側にもフロアがある

外の明るさをカラーガラスでやわらかく採り入れている「ゲームプラザ・ロイヤル」にて

麻雀や将棋、碁のTVゲームを設置した「ゲームハウス五世」。天井の装飾に注目

常連客には年輩の男性も多いという「ワールドゲーム新橋」は、明るい店内で好評

ラザ・ロイヤル」は同ビル内ロケで最大規模のフロア約六十坪を有し、全ゲームは一プレイ五十円で「百円硬貨は使用できません」と明示。同店はビルの端にあり、外からの光をカラーガラスによりうまく採り入れ、店内のムードを盛り上げている。設置機種はテーブル型TVゲーム機四十五台、アップライト型TVゲーム機四台、コックピット型TVゲーム機二台、フリッパー五台。ここでもTV麻雀ゲーム機の人気が高く、同機種を集中させたコーナーを設置。また「ゲームハウス五世」はフロア面積約十坪と小規模だが、同店には麻雀、将棋、碁などのテーブル型TVゲーム機のみを設置。店内は白地に太い赤色と細い青色のラインを走らせた配色で、天井中央部に波形の囲いのようなものを装飾し、潜水艦の内部にいるような感じにさせる。「ジョイランド・ニュー新橋」は約十五坪のフロアにTVゲーム機のみ約二十台（そのうち一台がコックピット型であとはテーブル型）を設置。「ゲームスポット747」は同社がリースしている店で、TVゲーム機のみ三十七台を設置。

これら五店の管理に当たっている小林氏は「この一年で小、中学生はほとんど来なくなったが、それだけに気を使わなくて済み管理が楽になったと言える」と語る。

「ワールドゲーム新橋」は一階で唯一のゲーム場。約二十坪のフロアにテーブル型TVゲーム機二十二台、アップライト型TVゲーム機二台、コックピット型TVゲーム機一台、フリッパー三台、計二十八台を設置。同店の管理をする湯浅氏は客とのコミュニケーションを大切にしており「高得点を出した客には、他の客にも聞こえるような声でそれを誉めたたえ、客の自己満足を最大限に高めてあげたり、いろいろゲームについて話をしている。また不良じみた人の来場は断っている。昨年店内を大変明るいムードに改装してからは好評だ。やはりゲーム場は明るいこと、人間同士のつながりをもてる場であることが大事であり、そうでないとますます社会的なイメージを悪くする。ゲーム場は見返りのない娯楽の提供が大前提だから、客へのサービスとしては常に店内を清潔にし気持よくプレイしてもらうことだけだ」と語る。

このほか「ゲームセンター・ビッグウェル」と「ゲームコーナー・ビッグウェル」はともに㈱四国商事の運営で、通路をはさんで向かい合っている。両店ともテーブル型TVゲーム機（両店合計五十台）が中心で、コックピット型TVゲーム機と占い機を各一台設置。「アメリカンレディ」はニューヨークの夜景の大パネルを掲示したモダンな店で、TVゲーム機のみ十三台（うちコックピット型一台であとはテーブル型）設置。「ゲーム扇屋」は青いけい光灯により一風変わったムードを出した店で、テーブル型TVゲーム機のみ二十三台設置している。「ビデオゲーム・リド」「ゲームランド・リド」はともに喫茶店用の楽なイスを採用しており、やはりテーブル型TVゲーム機を中心に設置。

ニュー新橋ビル内では無人ロケが多いうえ、狭いフロアに余裕もなく機械をぎっしりと詰めて設置しているのが特徴だ。

すっきりした装飾とレイアウトの「タイエープレイランド」にて

所狭しとゲーム機を並べた「ゲームスポット747」のようす

データ（順不同）

プレイシティ・ビッグキャロット新橋店　港区新橋2-8-7、☎503-6483、本社＝㈱ナムコ（☎759-2311）
レッドアロー　新橋2-8-11、☎なし、本社＝㈱日本企業（☎580-9765）
ゲームハウス7世　新橋3-25-19、☎794-0341、本社＝㈱タイトー（☎264-8611）

以下はすべて新橋2-16-1、ニュー新橋ビル内。

2F
ゲームプラザ・ロイヤル　☎501-1756、本社＝㈱タイトー
ゲームランド新橋　☎591-2830、直営＝松本商事㈱。
ゲーム扇屋　☎501-4814、本社＝㈲扇屋洋品店（☎0474-67-0188）
ビデオゲーム・リド　☎591-5640、経営者不明。
ゲームランド・リド　☎なし、同上。

1F
ワールドゲーム新橋　☎504-0528、本社＝東京キャビオート（☎404-3056）

B1
新橋ゲームランド　☎591-2830、直営＝松本商事㈱。
ゲームコーナー・ビッグウエル　☎580-4349、直営＝㈱四国商事。
ゲームセンター・ビッグウエル　☎なし、直営＝同上。
タイエープレイランド　☎501-3984、本社＝㈱タイトー
ジョイランド・ニュー新橋　☎なし、本社＝同上。
ゲームハウス5世　☎503-6482、本社＝同上。
ゲームスポット747　☎580-7607、本社＝同上。
アメリカンレディ　☎580-7607、直営＝岩佐。

学校の教室のような機械配置の「ゲームセンター・ビッグウェル」

ブルーの照明でムードを盛り上げている「ゲーム扇屋」のようす

「スクランブル」のノックオフ（模造品）製造による著作権侵害

スターン・イレクトロニックス社 対 オムニ・ビデオ・ゲームズ社

（合衆国控訴裁判所第2巡回区 1982年1月20日判決）

ビデオゲーム裁判事例の研究…5

早稲田大学教授 土井輝生

事実

スターン・イレクトロニックス社（Stern Electronics, Inc.）（原告、被控訴人）は、ビデオゲームその他のアミューズメント機械を製造し、全世界で販売するアメリカの会社である。一九八一年一月、ロンドンの見本市で、スターンは日本の会社、コナミ工業株式会社が一九八〇年末に開発したビデオゲーム「スクランブル」を見た。このゲームの視聴覚ディスプレーは、一九八一年一月八日、日本で最初に発行された。スターンは、コナミの排他的ライセンシーから北米と南米において「スクランブル」ゲームを販売する排他的なサブライセンスをえて、一九八一年三月十七日、アメリカ合衆国内でこのゲームの販売を開始した。「スクランブル」ゲームは非常に好評で、最初の二ヶ月間に一台約二千ドルで一万台売れ、売上げは二千万ドルにのぼった。

一九八一年四月十四日、合衆国著作権局はコナミに対して視聴覚著作物「スクランブル」の著作権登録証を発行した。その後間もなく、ライセンスおよびスターンに対するサブライセンスに関する文書が著作権局に提出された。一九七六年著作権法第四〇八条(b)に基づき著作権を取得する著作物の複製物（copies）を納入するため、コナミは、「スクランブル」ゲームのアトラクト・モードとプレー・モードの両方のビデオテープを著作権局に提出した。

一九八〇年十二月一日、オムニ・ビデオ・ゲームズ社（Omni Video Games, Inc.）（被告、控訴人）の社長は、「スクランブル」の名称を付したシルク・スクリーンのネーム・プレートを10枚注文した。それから一九八一年三月十七日（スターンが「スクランブル」ゲームの販売を開始した日）までのあいだに、オムニはヘッドボードに「スクランブル」の名称を付したビデオゲーム五台を販売した。一九八一年四月、オムニはスターンが販売しはじめた「スクランブル」ゲームと同じ名称を付し、画面も音も同一の「スクランブル」と呼ぶビデオゲームの販売を開始した。オムニは、業界では「ノックオフ」と呼ばれるスターンの「スクランブル」ゲームのコピーを数百ドル安い値段で販売した。

スターンは、一九八一年五月二十二日、連邦地方裁判所（ニューヨーク東部地区）から、オムニに対し、著作権侵害および商標侵害を理由とする予備的差止命令をえた。オムニは、控訴した。オムニは、ビデオゲーム「スクランブル」の影像と音は一九七六年著作権法第一〇二条(a)に定める固定とオリジナリティの要件を欠いている。そして、「スクランブル」という標章についてはスターンではなくオムニが優越する権利をもっている、と主張した。

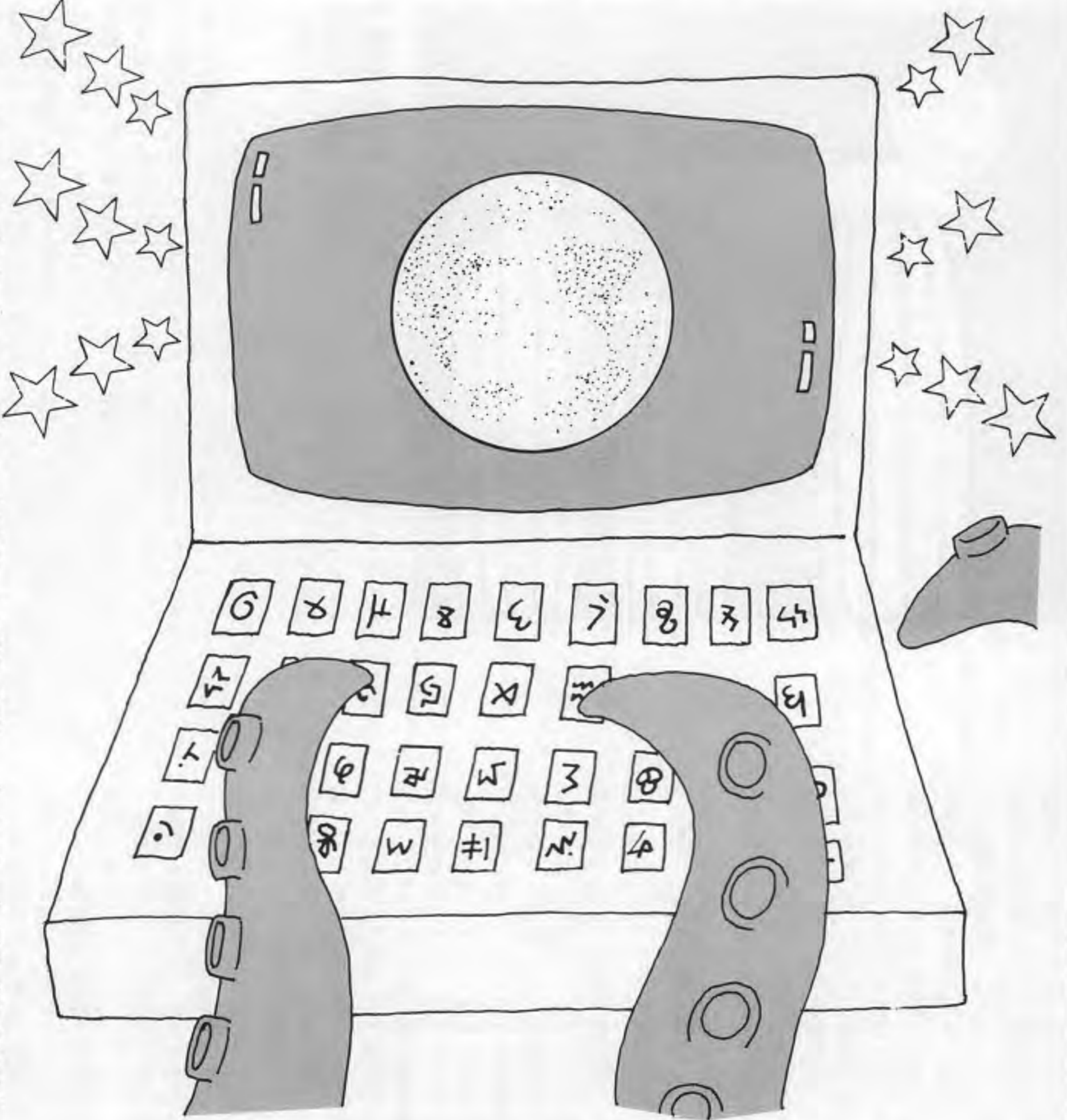
判決

1 著作権問題

オムニは、その「スクランブル」ゲームの販売を禁止する予備的差止命令が違法であると主張するにあたって、コナミとそのサブライセンシーであるスターンがその「スクランブル」ゲームについて著作権保護を受ける権利を有することは争っていない。オムニは、コナミがそのゲームの視覚的ディスプレーの影像と音を決定する書かれたコンピューター・プログラムについてだけ著作権を有するにすぎないと主張する。注(1)。このアプローチはある程度の保護を与えるが、「スクランブル」ゲームの視聴覚ディスプレーの影像および音をそのまま再生する「ノックオフ」を製造する競業者を差し止めることはできない。これは、「スクランブル」と同じ影像を同じ音をともなってスクリーンに生じさせるビデオゲームのハードウェア部品と相互作用する新しいコンピュー

土井輝生氏の略歴 大正15年9月5日生れ。昭和29年早稲田大学大学院法学研究科修士課程修了、その後32年まで米国へ留学ミシシッピー大学、ハーバード大学で法学を勉学、33年早稲田大学に勤務、現在は法学部教授（国際私法、工業所有権法）。文化庁の著作権審議会委員、著作権法学会会長などを兼任している。

ター・プログラムを書くことによってなすことができる。財政的記録の分析であると影像と音のシーケンスであるとを問わず、同一の「結果」を生じさせるために多くの異なるコンピューター・プログラムを作ることができるから、このような再生は可能である。プログラムは、たんなる「一定の結果をもたらすために、直接または間接にコンピューターに使用する一組のステイトメント（すなわちデータ）またはインストラクション」である。一九八〇年十二月十二日付法律第一〇条(a)（一九七六年著作権法第一〇一条を改正する）。初歩的な例をとろう。"4"をディスプレーする結果は、2と2を足す、7から3を引く、またはその他いろいろな方法のインストラクションによって達成することができる。「スクランブル」のプレーを再生する新しいプログラムを書くには非常な努力を要することはあきらかであるが、やればできる仕事である。

原プログラムに基づいて「スクランブル」の「ノックオフ」が作られるリスクに対して保護を確保するため、コナミはそのプログラムを文芸の著作物として登録しないで、「スクランブル」の影像と音とを視聴覚著作物として登録した。（一九七六年著作権法第一〇二条(a)(6)）著作権法は、「視聴覚著作物」を、「プロジェクター、ヴュアーまたは電子機器のような機械または装置を使用して、付随する音があればそれとともに、見せることを意図する一連の関連する影響よりなる著作物であって、フィルムやテープのような著作物が具現された有体物の性質を問わない」と定義する（第一〇一条）。

オムニは、コナミの「スクランブル」ゲームの視聴覚著作物は第一〇二条(a)のもとで「有形の表現媒体に固定」されていないし、また「オリジナル」なものでもないから、その影像および音についてコナミは著作権を確保することができないと主張する。いずれの主張も、ゲームのプレー中にスクリーン上に生ずる影像のシーケンスがプレーヤーの行動によって違ってくるという事実からでてくるものである。たとえば、プレーヤーが敵の攻撃をかわしそこなうと、プレーヤーの宇宙船は破壊される。プレーヤーが敵の燃料補給施設を十分に破壊しないと、自分の燃料補給がなくなって、宇宙船は墜落する。プレーヤーが敵のミサイル基地や航空機を破壊すると、これらの影像はスクリーンから消えてなくなる。プレーヤーの宇宙船がとるコースは、プレーヤーの高度および速度調節によって決まる。

視聴覚ディスプレーの内容がプレーヤーの参加によって影響をうけないとすれば、たんに書いたコンピューター・プログラムばかりでなく、ディスプレー自体が著作権適格である。ディスプレーは、オリジナルな「視聴覚著作物」の著作権法上の定義に合致する。そして、ゲームの記憶装置は、著作物が「固定」された著作権法上の「複製物」（コピー）の要件を充

足する。注(2)。著作権法は、「複製物」（コピー）を「著作物が現在知られまたは将来開発される方法によって固定された……有体物で、それから、直接にまたは機械もしくは装置の助けを借りて、その著作物を知覚し、複製しまたはその他の方法で伝達することができるものである」と定義し、かつ、著作物は、「複製物（コピー）……への具現が、一時的な持続時間以上の期間にわたって、それを知覚し、複製し、またはその他の方法で伝達することができるほど十分に永久的であり、かつ安定しているとき」に「固定された」ものとすると規定する。（第一〇一条）問題の視聴覚著作物は、ゲームの他の構成部分の助けを借りて知覚することができる有体物、記憶装置、に永久的に具現されている。

当裁判所は、問題の視聴覚著作物はプレーヤーの参加によって著作権適格を失わないという地方裁判所の意見に同意する。ゲームのすべての影像および音のシーケンス全体が、プレーするたびに、プレーヤーが選ぶ宇宙船のルートとスピードおよび砲弾とレーザーを発射する正確さによって変ることはあきらかである。しかし、影像の多くの側面およびその出現のシーケンスは、どのプレーにおいても変らない。これには、プレーヤーの宇宙船の外観（形状、色彩および大きさ）、敵の航空機、地上のミサイル基地や燃料貯蔵施設、およびプレーヤーの宇宙船が飛行する上下の地形、ならびにミサイル基地、燃料貯蔵施設および地形が出現するシーケンスが含まれる。また、プレーヤーが敵の飛行機や施設を破壊した時および敵のミサイルやレーザーを回避しそこなった時に聞かれる音も変らない。控訴人が主張するように、プレーヤーの宇宙船が全コースを通過するまえに破壊されたときにはゲームのプレーごとに出てくる画面や音のいくつかは出てこない。しかし、影像は固定されていて、プレーヤーがゲームのプレー全体のすべての影像および音が出てくるように宇宙船を長く航行させると、見たり聞いたりすることができる。ゲームの画面と音の実質的部分の反覆するシーケンスは、視聴覚著作物として著作権保護をうける資格を与えるものである。

スターン社製「スクランブル」

この著作物がオリジナリティを欠くという控訴人の主張は、2つの方向からなされている。控訴人は、固定の要件を充足していないという主張をくり返し、ゲームの各プレーはプレーヤーが参加するためオリジナルな著作物であると主張する。控訴人は、ゲームの特定のプレーをビデオテープに録画すると、その「オリジナル」なディスプレーについてだけ著作権保護を確保すると主張する。しかし、ゲームの各プレーごとに数多くの画面と音が同じシーケンスで反覆して出てくるため、この主張はくつがえされる。控訴人は、もう一つの方向から、反覆して出てくる画面のすべてがあらかじめ作られたコンピューター・プログラムによって決定されているから、ゲームの視聴覚ディスプレーにはオリジナリティがないと主張する。この主張にも、根拠はない。視聴覚ディスプレーの視覚的および聴覚的面は、もとになる書いたプログラムが独自の存在をたもち、それ自体著作権の資格をもっていても、ディスプレーを著作権適格とするに十分なオリジナリティのあるヴァリエーションである。視聴覚著作物とコンピューター・プログラムの両方がゲームの同一部品に具現されていることをもって、著作権を否定することはできない。同じことは、楽曲と録音物の両方を含んでいるオーディオ・テープについてもいえる。そのうえ、控訴人の主張は、創作過程のシーケンスを看過するものである。だれかが、最初に、視聴覚ディスプレーに着想する。この時点で、オリジナリティが発生する。そうして、プログラムが書かれる。最後に、プログラムが記憶装置に入れられて、ゲームの構成部品を動かして画面と音とを見、または聞くことができるようにされる。結果としてでてくるディスプレーは、オリジナルな著作物の要件を充足するものである。

当裁判所は、どの時点においても反覆する影像のシーケンスが全ディスプレーを著作権適格とするような実質的部分を形成するようになるか、また、これと関連して、影像のシーケンス（すなわち、攻撃してくる飛行機を撃墜する宇宙船）が表現の形態として具体化されるにいたっていない著作権不適格な抽象的アイディアにすぎないと認められるか、について決定する必要はない。ゲームの全視聴覚的効果から判断して、当裁判所は、反覆される影像のシーケンスは視聴覚著作物として著作権適格であると結論する。

2　商標問題

控訴人は、「スクランブル」のマークを被控訴人が使用するまえの一九八一年始めから合衆国において使用しているから優越するコモン・ロー上の権利を有するのは被控訴人ではなく控訴人であると主張する。地方裁判所は、控訴人の先使用は善意ではなかった、被控訴人の使用によって被控訴人は控訴人の使用に対して差止めの救済をうけることができると認定した。当裁判所は、これに同意する。

コナミとスターンとが「スクランブル」マークの使用を計画したことからオムニがこのマークのことを知ったという直接の証拠はないが、地方裁判所は、少なくともスターンの予備的差止めの救済をうける資格の有無を判断する目的のためには、このような推論をすることができた。オムニはこのマークを付したネームプレートを十枚だけ注文し、一九八一年始めに販売した別個のネームをつけたゲームのユニットのヘッドボードにそのなかの五枚だけをつけて、このマークの先使用の事実を作ろうとしたようである。地方裁判所は、オムニが悪意で標章を留保するため第二のラベルを付したにすぎなかったと結論することができた。

オムニは別個の名称を付した互換可能な一連のゲームについてトレード・ネームを確立しようとしたと主張する。しかし、この主張は、オムニがスターンの「スクランブル」ゲームの「ノックオフ」を作り、「スクランブル」のマークだけを付し、これによってそのゲームの名称を指定し、それが一部分である上記の一連のゲームについては使用しなかったという事実によってくつがえされる。地方裁判所の裁判官が判示しているように、「被告が独立に『スクランブル』の名称を考案し、それからわずか数か月後に同一の名称を付したビデオゲームとほとんど同一のビデオゲームを生産したとすれば、ほんとうに驚くべき偶然の一致であろう。被告らは、あとで視聴覚ディスプレーを模倣する意図をもって問題の商標を採用しようとしたというのがほんとうであろう。」

さらに、オムニの標章使用に対して差止命令をだすことは、衡平の立場からも十分に正当化される。スターンは、この標章のために実質的な投資をし、この標章を付したゲーム機械を多数販売して市場で成功をおさめた。これに対して、オムニは、「スクランブル」ではないゲームの機械五台のヘッドボードにこの標章を付し、かつ、スターンのゲームの海賊版「ノックオフ」である「スクランブル」ゲームにこの標章を使用した。

予備的差止めを確認する。

判決注

(1)　書かれたコンピューター・プログラムは、「文芸の著作物」として著作権を与えられる。1 Nimmer, Nimmer on Copyright § 2.04 [C] (1981).

(2)　被控訴人は、コンピューター・プログラムをゲームの記憶装置に永久的に「インプリント」することは有形の媒体への固定の要件を充足すると主張するにあたって、電子的に利用できる形式でゲームのコンピューター・プログラムを格納するPROMに注意を向けさせる。PROM装置は「スクランブル」ゲームのために書かれたプログラムを格納するが、ゲームの他の構成部品のなかにある記憶装置に格納されたプログラムもある。このゲームのために作られたPROMのなかにあるとその他の場所にあるとを問わず、プログラムのすべての部分は、ゲームのなかのどこかにある記憶装置に格納されると、著作権法にいう有形の媒体に固定されたことになる。

解説

合衆国の著作権法のもとで、書かれたコンピューター・プログラムが文芸の著作物として保護を受けることについては異論がない。著作権局は、旧法時代からプログラムの著作権登録をしてきた。しかし、著作権保護は表現の形態についてなされるにとどまり、表現されたアイディア自体にはおよばない。ビデオゲームの場合、ゲームを見て別個にプログラムを作って同様のゲームを作ることは、原プログラムのコピーではない。このような模倣まで防止するには、視聴覚著作物として保護を受けなければならない。本件判決は、影像の保護のほうがソース・プログラムの保護よりも広いことを指摘する。

この判決は、コンピューター・プログラムの著作権保護およびビデオゲームの視聴覚著作物としての保護を認めた最初の連邦控訴裁判所の判例として注目される。

ビデオゲーム裁判事例の研究（索引）

時計しかけのハート美人 連載⑥

遠藤嘉一と日本の娯楽機産業の歩み

葉狩 哲
（題字・遠藤嘉一）

帰国そして遠藤商店の開設——

異国での想い

ぬけるような蒼空。その透明な大空に鳩の群が飛んでいく。空を眺めていると身体ごと吸い込まれていくようだ。

城壁の上にある公園道路を散歩する嘉一。煙管を片手に物想いにふける老人。鈴の音をかろやかに響かせて通りを行く驢馬の引く車。遠い遙かなる砂漠をシルクロードを経てきたのか、ラクダの隊商がゆっくりと歩を進める。

城壁から見下ろす公使館区域は、舗装された道路に面して美しい庭木の植えられた庭園つきの豪壮な建物がたち並んでいる。

しかし、城壁の外側は雑然とした中国人街である。そこでは統一なき民族の悲哀がいたる所で展開されていた。内乱、飢餓、人身売買など、嘉一は中国々内の様々な実情を見聞したのである。

同じ東洋といえど、嘉一にとって中国は遙か異国の地であった。彼が憧憬していた異国への想いとは、たとえば身分や階級などに捉われることなく、自分の努力が、自分の流した汗が報われる世界。自由、平等、資本主義など、単語にするとそんなボキャブラリーに収まってしまうだろうか。

嘉一にとって北京での一年あまりの生活は、日本人なるが故の環境に恵まれた快適なものだった。

しかしそれは、彼の胸中にある可能性を育くむ場としての異国ではなかった。

遠藤商店を開設した大阪天王寺区逢坂通り付近。近くに動物園や天王寺公園がある

医療器機卸業を開始

大正十年秋、除隊した嘉一にはあれだけ憧憬していた異国への想いは、すでに失せていた。

異国において自己の夢を賭けることができるならば、日本でその実現を図ることもできるはずだ。嘉一は帰国途上の船の中でそう考えた。

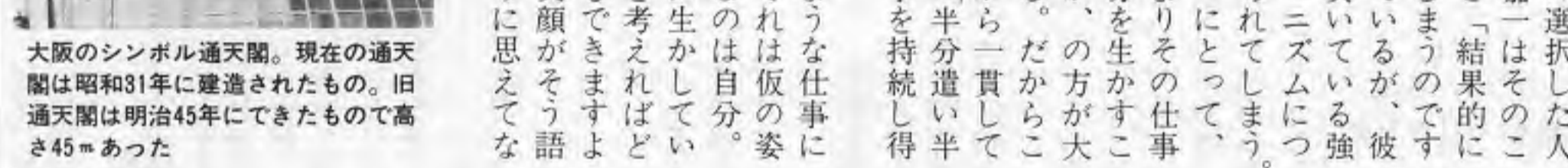
大阪のゴム会社に奉公していた弟・百治が帰国して間もない嘉一に「面白そうな商売がある」と勧めたのが、ゴム製品医療器機卸の仕事であった。

当時、薬屋に売られていたクスリは、そのほとんどが小さなカン容器に詰めたものだった。軟膏類は取り出すのに便利、漢方薬は湿気を防ぐ意味でカン容器に入っていた。

その容器を薬屋に卸すというのである。その過程において薬屋に必要な医療器機のニーズも生まれてくる。体温計、水まくら、衛生サック、赤ちゃんのおしゃぶり、水グスリを入れるガラス容器などなど。

嘉一はこうした医療器機を自転車に積んで薬局、医院まわりを始めたが、初めの頃は注文がほとんどなかった。

それもそのはずである。嘉一は自分が扱うべき商品のことをほとんど知らなかった。ゴム製品にはどのような種類があるのか、ガラス容器の容量を示すオンスとは何かなど、基本的なことさえマスターせずに仕事をはじめたのだ。

ただ手順として、商品を大阪・道修町にある薬問屋から仕入れて、それらに一律二割五分から三割のマージンを乗せて売るということだけ覚えてスタートしたのである。

大阪のシンボル通天閣。現在の通天閣は昭和31年に建造されたもの。旧通天閣は明治45年にできたもので高さ45ｍあった

遠藤嘉一の足跡を辿っていると、こうした無知ともいうべき大胆さによくよく出くわす。金つば屋しかり、バーテンダーしかり、そして今回の卸業しかりである。

悪くいえば場あたり式の人生と受けとめる向きもあるかもしれないが、未知の世界や自分の知らない分野に飛び込むバイタリティ、エネルギーに驚かされることの方が大きい。

時代がそうさせたのか、それとも彼の選択した人生なのか。嘉一はそのことに触れると「結果的にそうなってしまうのですよ」と笑っているが、彼の生き方を貫いている強烈なオプチュニズムについつい魅せられてしまう。

つまり嘉一にとって、仕事の中味よりその仕事にいかに自分を生かすことができるか、の方が大切なのである。だからこそ奉公時代から一貫して抱いている「半分遣い半分残す」哲学を持続し得ているのだ。

——どのような仕事に就こうと、それは仮の姿です。大切なのは自分。自己をいかに生かしていくか、それを考えればどんな仕事でもできますよ——。彼の笑顔がそう語っているように思えてならない。

ひとり三役の多忙ぶり

薬局まわりを繰り返していくうちに何軒かの顔なじみができた。そして水まくらやおしゃぶり、体温計の注文を受ける。

メーカー名、注文個数、容量など、言われるままにメモして道修町の卸問屋に行く。いわばメッセンジャーボーイである。

その仕事を嘉一に勧めた弟・百治は当時の様子を次のように語っている。

「とにかく朝早くから夜遅くまで頑張っていましたね。注文聞きから仕入れ・納品まで一人で、それも自転車でやるのですから大変です。しかし、大阪の鶴橋から城東、九条あたりまでお得意さんを増やして、とても一人じゃ手が足りないという事になって私が手伝うことになったわけです」

翌大正十一年末に、天王寺区逢坂通り（新世界の入り口）に、小売を兼ねた『ゴム製品医療器機卸遠藤商店』を開設する。

嘉一の温厚で明るい人柄が得意先を加速度的に増やした。また店舗開設は、彼の努力の結晶でもあった。同時に、それを機会にすすめる人があって結婚したのである。

人間に歴史があるように企業にも幾重に及ぶ歴史がある。その歴史をなくして企業は語れないし、また存在し得ない。その意味で、日本娯楽機株式会社の創業は『遠藤商店』設立の大正十一年といえるだろう。ちなみに昭和十二年発行の『全国百貨店・有名取引業者総覧』によると、同社は『日本娯楽機械製作所』となっていて創業大正十一年一月とされている。その後に紹介されている同社プロフィールが面白い。

〈店主遠藤嘉一氏は明治三十二年岐阜県に生れ幼にして京都に出で長じて医療機械卸商を営んで居たが二十七歳の時転じて自動販売機製造販売を志し家兄と共に娯楽機の研究に没頭、大正六年十一月（筆者注・昭和六年の誤り）浅草松屋スポーツランド開設に際して東京に進出した。その後、堅実なる営業に終始しかつ外国品の輸入研究を怠らず大阪店と共に東西に覇を構えている〉

これが昭和二十六年版となると、

〈戦前全国百貨店、公園等に自家製品の販売を行う傍ら自ら営業もするといった方針は定評があった。

かつ研究の熱意は外国製品の研究を怠らず数々の新考案されたる娯楽製品は努力の結晶と伝統の上にあって他社の追随不可能なるところから絶対的な地位を占めている。

しかもあくことのしらない研究熱心は、一般大衆の良きスポーツ娯楽品としメリーゴーランド、ウォーターシュート、回転ボート、ロータリーチェアー等を生みだし可愛い坊やたちから絶賛を博し明日への元気を意気づけていると同時に、明朗な日本再建に重要な役割をなしつつ今日の盛況を得ている〉と、書かれていて、娯楽機産業の今日あるべき姿を示唆している点が興味深い。

遠藤商店のスタート

ともあれ遠藤商店は、嘉一を含めて総勢三人でスタートした。新婚の妻に加え弟の百治も奉公先のゴム製品会社を辞めて嘉一の手先となって働いた。

ゴム製品については、百治の方が詳しい。しかも身内である。嘉一にとってこれ以上頼り甲斐のある味方はなかった。

当時、避妊具といえば主として衛生サックのことをいい、その代名詞となっていたのが『ハート美人』である。これを遠藤商店で小売りしていたのである。

遠藤嘉一が医療器機を仕入れた大阪東区道修町界隈。現在も大手薬品会社、中小薬問屋が建ち並んでいる

薬局や医院を中心とした医療器材の外商は嘉一と百治が受け持ち、店番を嘉一の妻がやっていた。

嘉一が外回りでクタクタに疲れて帰宅すると、妻が日課のように「私、あれを売るの恥ずかしくてイヤです」と訴える。

確かに新妻にお客と直接やりとりをする『ハート美人』の販売をやらせることは酷なことであった。

特に新世界界隈は名だたる赤線街があって、衛生サックの需要が多い。客の中には商品の品定めをして嘉一の妻の恥ずかしがる様を楽しむ者もいる。

また、もっと露骨に「このサイズに合うサックがほしい」などと言う客もいる。

嘉一が店におればごく普通の客だが、女ひとりとなると、赤線でその道に通じている男たちは変身してしまう。

また逆も真なりで、うら若き女性が店番をしているために衛生サックを買えない気弱な男もいる。

嘉一は妻の申し出により、できるだけ店にいる機会を多くしたが、本業である得意先まわりをおろそかにはできない。

自転車に乗りながら、あるいは帰宅してからも、『何とか衛生サックを人手を介さずに売る方法はないものだろうか』と考え続けた。

それが実現すると、妻を恥ずかしがる嫌な仕事から開放することができる。また今より店の売上げが伸びるに違いないと読んでいた。

それはまさに一石二鳥のグッドアイデアなのである。

（文中、すべて敬称は略させていただいた。また本文に使用した資料、引用文献はまとめて完結時に表記するものである。

なお、本連載に関するご意見やご感想、当時の資料、証言などがありましたら、アミューズメント通信社編集部までご連絡ください）

海外の話題
INTERNATIONAL AMUSEMENT NEWS

コナミ、日物が出展
日本から
G機とコピー品で低迷した西独IMA

西独IMA83は一月二十日から四日間、フランクフルトのメッセゲレンデで開かれ、これに十三ヵ国から約百十社が出展、二十四ヵ国からの訪問者を含め約一万一千人が入場登録し、ほぼ昨年どおりの面目を保った。しかしアーケードTVゲーム機ではほとんど真新しいものがなく、ATE（一月十日から四日間）と期日が離れたため余計に盛上りを欠く"国際ショー"となった。

ドイツの協会VDAI（本部ケルン）主催によるIMAは、AM機、ギャンブル機、自動機の総合的なショーで、昨年はヨーロッパのなかでも比較的コピーものが少ない点でATEをしのぐ国際展となっていたが、今回は英国と同様コピー品による市場低迷が影響し、沈滞ぶりを露わにさせた。

こうしたIMA83ではあるが、日本からコナミ工業㈱が二度目の単独出展を行ない、新TVゲーム「ロックンロープ」「ジュノ・ファースト」を初めて発表した。同社がATEにあえて出展せず、IMAで発表したのは注目されている。「ロックンロープ」はロープにつかまりながら目的地にいる幸福の鳥"ロック"をつかむというゲーム内容、「ジュノ・ファースト」はスピードのある宇宙戦闘ゲームとなっている。

バリー・ウルフ社の新製品「マーク・アルファ」

日系企業では日本物産の子会社であるニチブツ・ヨーロッパ社が引続き出展した。日米のメーカーが開発したアーケードTVゲームは、ライセンスを得て現地の大手メーカーやディストリビューターから出品されたが、その内容はATEとほとんど同じである。

問題はTVゲーム無断コピー品の氾濫で、伝えるところでは、アタリ/コナミ「タイム・パイロット」、セガ社「ペンゴ」、ウィリアムズ社「ジョースト」のそれぞれコピー品が出回っているのがわかり、訴えにより会場内外でコピー品の撤去、押収が行なわれた。押収されたコピー品のいくつかは日本からのものだったとも言われている。なおIMAの期間中、TVゲームコピー排除の国際的な会合を開く話も一時出ていたが、中止となった。

右側はIMAでの、上はコナミ工業の小間のようす、下はバリー・ウルフ社の小間のようす

なお西ドイツ最大級のメーカーであるバリー・ウルフ社は、今回新しいタイプの西独風営遊技機（ギャンブル機）「マーク・アルファ」を発表し注目された。同社は昨年来バリー社色を強めているが、「マーク・アルファ」は壁かけ型キャビネットからなるスロットマシンで、これまで回転式（いわゆるロタミント型）だけだった風営遊技機分野に新風を吹き込むものとして期待されている。

（以上のほかIMAについては本号20めん以下の「ヨーロッパ通信」で本紙特約のメアリー・オープンショー女史が詳しくレポートしている）

春のAOE展
3月25日から3日間、シカゴで
出展ー80社以上の規模へ拡大

米国ですでに恒例の春の催しとなっているAOE（アミューズメント・オペレーターズ・エキスポ）は、今年は三月二十五日から三日間、シカゴ郊外にあるオヘア・エキスポセンターで開かれるが、規模も一段と大きくなり秋のAMOAエキスポと十分比較対照されるものになってきている。

AOEは米・業界誌「プレイメーター」の主催で八〇年から毎春開いているもので、展示会とセミナーを中心としたもの。八一年まではニューオーリンズで開かれ規模も小さかったが、八二年からシカゴへ会場を移し百十五社出展と規模を増し、AMOAエキスポ同様の期待と注目を集めるようになった。AGMAの会長、ジョー・ロビンズ氏も"春のAMショー"として大いに評価しており、軽視できない。

このショーには昨年来すでに大手のAM機メーカーが出展し、新作をショーで発表するパターンになっているが、今回はこれまで出展を控えてきたアタリ社も出展することで、さらに充実する見込みとなっている。また日本からも次のとおり直接または現地法人を通じて出展参加している（ABC順）。米・データイースト社、コナミ工業、ナムコ・アメリカ社、ニチブツUSA社、ニンテンドー・オブ・アメリカ社、セガ・エレクトロニクス社、タイトー・アメリカ社、ユニバーサルUSA社。そしてファルコン・インターナショナル社、ママトップ社、TSKエレクトロニクス（加賀電子の子会社）も出展する予定となっている（以上一月一日現在）。

会場のオヘア・エキスポセンターはシカゴのオヘア国際空港のすぐそばにある。AOE83の詳しい情報は、本紙第205号29面下にある問合せ用紙を使えば入手できる。

Star Trek
(Sega Electronics)

「スタートレック」
米・セガ社から新TVゲーム発表

米国のセガ・エレクトロニクス社（旧名グレムリン社、ドウエン・ブラウ社長）から「スーパー・ザクソン」に続きTVゲーム機「スタートレック」が発表された。

これらは日本のセガ社からは未発表のものだが、うち「スーパー・ザクソン」は「ザクソン」の増補版で画面内容が追加されたもの。そして「スタートレック」はまったくの新機種となっている。

「スタートレック」は、米国セガ社の姉妹会社であるパラマウント映画社の製作した映画「スタートレック」からきている。ゲーム内容は従って有名なSF映画をテーマにしたもので、連邦宇宙船エンタープライズ号がさまざまな敵と遭遇するというもの。操作方法は方向指示、攻撃ボタン、ワープボタンとなっている。

キャビネットはアップライトとシットダウン型。

シアトル工場完成
任天堂、米国現地法人の体制整う

任天堂㈱（本社京都、山内溥社長）の子会社である米国のニンテンドー・オブ・アメリカ社（本社ワシントン州シアトル、荒川実社長）では、昨年一年間建設を進めてきた本社工場を十二月完成させ、新年は新本社工場オープンでスタートした。

シアトルでの同社工場は同市南部にある五万二千平方フィートの工場と、北部郊外のレッドモットにある六万平方フィートの本社工場から成り立っている。前者は日産三百台、後者は三ないし四百台のTVゲーム機を生産することができるほど大きいもので、米国市場に同社TVゲーム機を安定供給することになっている。またニンテンドー・オブ・アメリカ社は任天堂の米国現地法人として、同社開発のTVゲームをコンシューマー分野へ許諾する業務も行なっている。

値下げ、改造用も
米・スターン社が経営合理化で

米国のスターン・エレクトロニクス社（本社イリノイ州エルクグローブ、ゲイリー・スターン社長）では今年厳しい状況を迎え、抜本的に販売方法を改めると発表した。

昨年同社はフリッパー市場が小さくなったためフリッパーの生産を打ち切った。しかし生産工場自体は大きな力を持っている。同社では整理統合を含めた経営合理化を進めてきたが、さらに販売方針も変更したと今年になって発表したのである。

その第一弾で同社の正規のTVゲーム機のディストリビューター価格を一五ないし二〇％値下げした。これは一月一日以降の処置で、現在生産中のものも含められている。

第二弾は低価格の改造用TVゲーム・キットの販売に踏み切ったことで、同社の新ゲーム「ロースト・ツーム」をキットで販売する。これはスターン社の従来品、つまり「アストロ・インベーダー」から「アミダー」までの製品（すべてコナミ工業による製造許諾品）を使って改造できる改造基板セットである。一セットあたり五十ドルで（但し米国内に限られる）、同社のディストリビューターを通じてのみ販売される。

同社はこうして危機を乗り越えつつある。

ヨーロッパAM通信

国際的展示会 英国ATE83

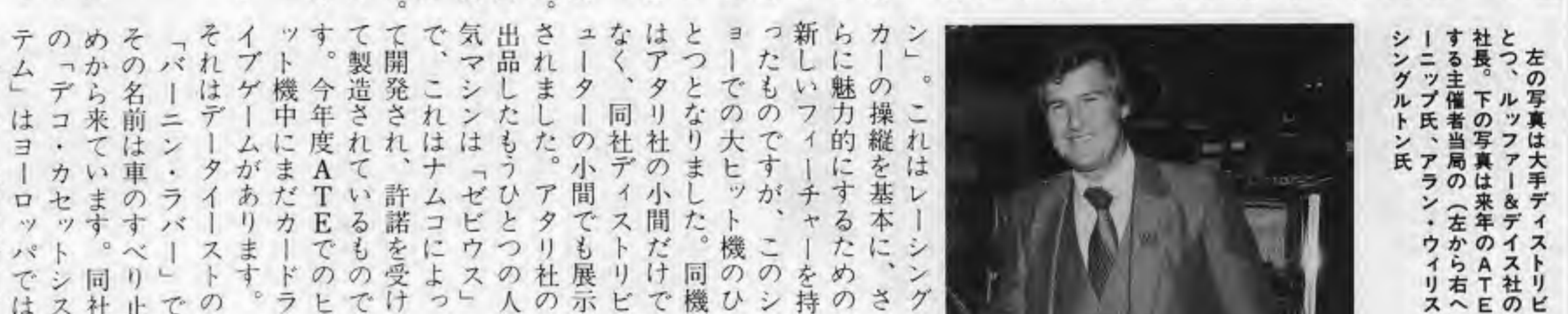
ヨーロッパ通信員 メアリー・オープンショー

今回百九十二社という国内外からの大変な数の出展社を得て開かれたATEが、現在ある自動機のトレードショーで最も重要なものであることは、まったく疑う余地のないところです。それに今年の出展社も訪問者も失望するところはなかったと思います。素晴しいショーだったし、これまでひどいと思われてきたヨーロッパでの景気後退がようやく回復し始めている、という希望的な感じも与えてくれました。おそらくどの出展社も、自分のところはうまく行っていないなどと愚痴をこぼしたりしなかったろう、と私は思っています。

実に当然のことですが、面白い魅力的なゲーム機を出品しているところに最も人が多く集っていました。標準的ないし古典的な機械を出品した出展社も、満足したにちがいありません。この本当に立派なショーを見損じた人たちは、とても大事なものを見損じたのだと私は思います。

全般的傾向を言うなら、コミカルなゲーム内容のTVゲーム機が、いぜんとして買い手をひきつけています。むろんそれは本当にいいゲームであればの話ですが。今はコミカルゲームのブーム最盛期で、私見ですがコミカルTVゲームは、「スペース・インベーダー」以後のSFものとまったく同じように、決して完全にすたれることはないでしょう。でも、それらと同様に将来人気の出そうなゲームテーマが出つつあります。それはどんなものでしょうか？ 「ゲームマシン」の読者の皆さんに、私がそれがどんなものか知っていたら、そしてどう説明したらよいかわかっていたら、お話するのですが。

ATEにやってきた人びとが驚いたことのひとつは、本当にいいものであればエレメカ式ゲーム機がまだ人をひきつけることができる、ということでした。ルッファー&デイス社は「アイスホッケー」というエレメカ式ゲーム機を出品しました。美しいデザインで、四角い形をしたこのゲーム機は、動作がす早く、実にリアルなゲーム内容です。これは米国で開発されたものですが、新製品を待望している市場にはうってつけのものとなるでしょう。

ドライブゲーム機も、本当に面白いものなら、人気を呼ぶことが示されました。たとえばアタリ社の「ポール・ポジション」。これはレーシングカーの操縦を基本に、さらに魅力的にするための新しいフィーチャーを持ったものですが、このショーでの大ヒット機のひとつとなりました。同機はアタリ社の小間だけでなく、同社ディストリビューターの小間でも展示されました。アタリ社の出品したもうひとつの人気マシンは「ゼビウス」で、これはナムコによって開発され、許諾を受けて製造されているものです。今年度ATEでのヒット機中にまだカードライブゲームがあります。それはデータイーストの「バーニン・ラバー」で、その名前は車のすべり止めから来ています。同社の「デコ・カセットシステム」はヨーロッパでは、ノルウェー業者の所有するユーロデコ社から提供されています。ショーの小間には、オスローからロア・ナドセン氏と、日本から福田哲夫氏と甥の福田秀男氏が見えていましたが、とても忙しくしていました。

たくさんのコミカルTVゲーム機の中で、セガ社の二画面式「ロコモーティブ」についても触れておかねばなりません。これは音響効果が大変素晴しく、ゲーム内容も大変魅力的な方法で考案されています。

これまで書いてこなかったゲームテーマのひとつに、パズルゲームがあります。これは古典的なものとなってきており、忘れるべきものではありません。パズルとコミカルものを組み合わせた例に、タイテル社の小間で展示されたゴットリーブ社製最新TVゲーム機「Qバート」があります。これはとても優れた魅力的なゲーム機で、簡単すぎることもなく、なんども挑戦したくさせるゲーム機です。

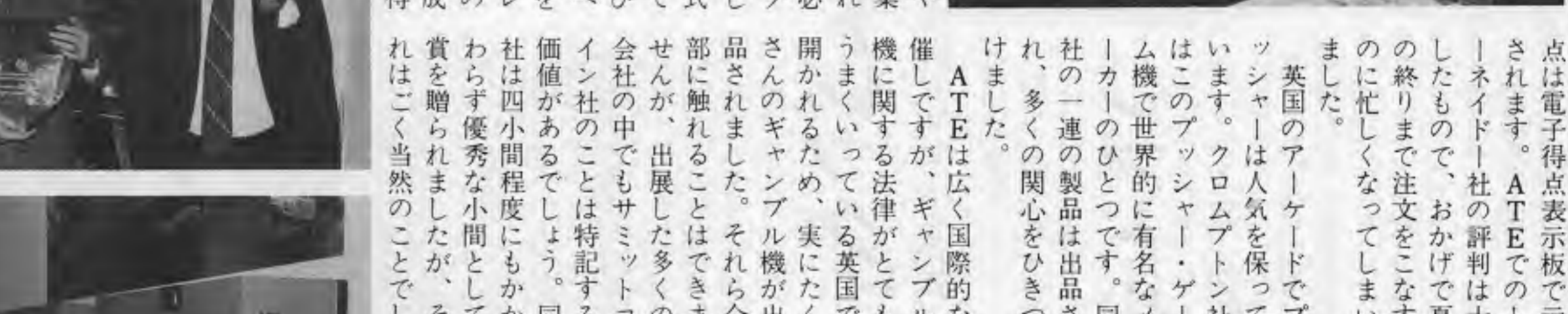
by Mary Openshaw

44, Quai du Commerce (Box 00)
B-100 Bruxelles/Belgium

左の写真は大手ディストリビューターのひとつ、ルッファー&デイス社のボブ・デイス社長。下の写真は来年のATEについて討論する主催者当局の（左から右へ）ジョー・バーニップ氏、アラン・ウィリス氏、ジョン・シングルトン氏

多種多様なG機

ATEでは、優秀な展示小間や優秀な新製品などに、数多くの賞が贈られます（残念ながら優秀なTVゲームへの賞というのはありません）。今回、優秀な硬貨作動式機械賞は、英国のトーネイドー社に贈られました。

同社はリモコン式の車や船などで最近例外的に業績をあげています。これらの製品は広い場所を必要とし、レジャー・パークに適しています。

同社は今回、リモコン式を基に、もっと小さくてアーケードゲーム場にぴったりのゲーム機「スペース・レインジャー」を作りました。これはプレイヤーが操縦する二つの〃スペースカー〃から成り、プレイヤーによる得点は電子得点表示板で示されます。ATEでのトーネイドー社の評判は大したもので、おかげで夏の終りまで注文をこなすのに忙しくなってしまいました。

英国のアーケードでプッシャーは人気を保っています。クロムプトン社はこのプッシャー・ゲーム機で世界的に有名なメーカーのひとつです。同社の一連の製品は出品され、多くの関心をひきつけました。

ATEは広く国際的な催しですが、ギャンブル機に関する法律がとてもうまくいっている英国で開かれるため、実にたくさんのギャンブル機が出品されました。それら全部に触れることはできませんが、出展した多くの会社の中でもサミットコイン社のことは特記する価値があるでしょう。同社は四小間程度にもかかわらず優秀な小間として賞を贈られましたが、それはごく当然のことでした。同社のゲーム機は想像力豊かでスタイルにおいても優れており、米国への輸出量において目立った業績をあげています。

もう一社紹介しなければならないのは、エレクトロコイン・オートマチックス社です。同社は大変興味深い会社で、私はいつかこの会社のことを「ゲームマシン」に書くつもりです。同社は英国でのユニバーサル製品の代理店で、とても魅力あるユニバーサル製スロットマシンを展示していました。エレクトロコイン社で私がとても気に入っているのは、同社が働き者の若い熱心な人たちによって設立されたということです。

右の上の写真は優秀な硬貨作動式機械で受賞した英・トーネイドー社の（左から右へ）ジム・ジャクソン氏、レー・ホワース氏、デイブ・アンヌショー氏。下の写真はフィンランドのラハ社のラウリ・マリッチ副社長と同社製準ギャンブルマシン（本紙前号参照）

スペインの6社

ATEはいつも、外国から多くの会社が参加する、非常に国際的なショーです。今年外国から出展したうち最も多かったのはスペインで、約十社の大きな会社が出展しました。そのうち六社はひとつのグループを作っていて、かれらの属する協会が後援していました。この六社は簡素な展示小間を最高に活用したことが評価され、グループとして特別賞を手にしました。そして実際、かれらの簡素な小間では客のためのスペインの踊り子やワイングラスが、本当にスペイン風の雰囲気をかもし出していました。

ジュークボックスは今日、さほども珍しいものではないにせよ、それでも重要な分野です。英国におけるNSM社製品の代理店であるローエン・オートマテン社は、世界初公開の「NSMサテライト2000」ジュークボックスを出品しました。これはデザイン、技術ともに今までにない最もめざましいジュークボックスです。

付属品のことも忘れてはなりません。TVモニターで素晴しい業績をあげているイタリアのハンタレックス社は、同社の一連の製品を展示する大きな小間を設けていました。スターポイント社は同社による新しい低価格のコイン検索装置を発表しました。同社はめざましい会社で、そのうち「ゲームマシン」で紹介するつもりです。そしてコインコントロール社。同社はコインメカニズムの専門メーカーですが、今回初めて新しい全硬貨用ホッパーを展示しました。これは普通の大きさの硬貨ならほとんど全硬貨払い出すものです。

ここで私は、当然紹介しておかねばならないの

（21めん上段に続く）

（20めん下からの続き）に紹介できなかった数多くの会社にお詫びしておかねばなりません。その多くは近く訪問するつもりです。ショーの多忙な小間でのわずかな時間より、直接訪問したほうが、いつだっていいに決まっていますから！

今回ATEにいる間中、楽しいことばかりでした。「ゲームマシン」編集長の赤木真澄氏とその魅力的な夫人、そしてかれの気やすい友人であり東京の有名なオペレーターである萩原敞氏と、直接お会いできたのは素晴しいことでした。

さて来年のATEについて少し書いておきましょう。来年もロンドンのオリンピアで開かれますが、今年と同じホールではありません。八四年はグランドホールを使うことになっており、そうするとショーはすべて同じフロアーで繰り広げられることになるでしょう。これはたぶんひとつの前進になるでしょう。それぞれ十フィート平方の小間が四百以上使えることになっています。計画表を見せてもらいましたが、すでにかなり多くのスペースが予約されていました。こういうことが、超国際的なATEの成功の意味なのです。

ima

大陸最大の規模 待ち望む新機種

ヨーロッパ大陸で毎年たくさんの自動機械ショーが開かれますが、とりわけIMAは最大で、しかも非常に重要なショーです。IMAは何年もベルリンで開かれ、一度は別の都市で開かれたこともありましたが、フランクフルトで現在のような形で開催されるようになってから、今回は四年目です。フランクフルトはドイツのちょうど中央にあり、最も飛行機の便がいいところです。

IMAへの訪問者はいつも大変国際的ですし、出展社もそうです。今年は百十一社がそれぞれ最新機器を持ち込んで出展しました。しかし今回のIMAは、本当に真新しいものや珍しいものが出たショーでは決してありませんでした。これから先どんなものが出てくるのか、市場を活発によみがえらせるような優れた新製品はいつ出てくるのか――だれもがまだそう尋ねています。

3TV機に人気

実にたくさんのTVゲーム機が出品されましたが、現在ドイツでおよそ三機種に人気が集中していることがすぐわかります。それはまず、絶対的人気のあるアタリ社「ポール・ポジション」、そしてアタリ社「ゼビウス」、ウィリアムズ社「ジョースト」です。これら以外のものは人気がないとは言いませんが、これら三機種には及びません。

NSM/ローエン社は、ドイツさらには欧州においても最大の会社のひとつです。NSM社はメーカー、ローエン社は販売会社で、設立者は同じです。ウルリッヒ・シュルツ氏はNSM/ローエン社の現在の販売状況について語ってくれました。NSM社は現在ギャンブル機（ロタミント式のトリオミント・シリーズ）、ジュークボックス、TVゲーム機を製造し、ローエン社がそれらを販売しています。同氏によると、景気後退にもかかわらず昨年中の販売高はむしろ安定していたとのことです。ギャンブル機（ドイツでは厳しい条件つきで許可されている）の販売高は増えており、ジュークボックスは横ばい、TVゲーム機とフリッパーについては少し減少したそうです。フリッパーについてはドル相場の影響を受けためと言われています。面白いと思ったのは、フットボール・テーブルやプールテーブルなどの〃古典的〃なゲーム台の販売高が着実に伸び始めている、ということでした。ローエン社は米国アタリ社のドイツでの代理店でもあり、「ポール・ポジション」「ゼビウス」に大変人気がある、とうれしそうに語っていました。

日本のコナミ工業は独自の小間を持ち、同社・貿易課の平岡賢司氏が小間に詰めていました。同社の新製品である「ロックン・ロープ」と「ジュノ・ファースト」が初めてここで発表されました。

ニチブツ・ヨーロッパ社は二年前に設立されており、米・ニチブツUSA社の副社長のひとりである定永昭紀氏が同社の小間に詰めていました。同氏は「当社の評判は良いので、その維持に努めています」と語っています。同社は日物ゲームの試作品「ラジカル・ラジアル」を出品しました。

本当によく開発されたドライブゲーム機には、いつも関心が寄せられます。ライナー・フォルスト氏は、元来シミュレーターの専門家なのですが、操縦シミュレーターに基づいたカードライブゲーム機の開発をするようになり、今では自分で製作しています（社名はドライビング・ライナー・フォルスト社。製品名はニュールブルグリング）。このシリーズもので改良型の「パワー・スライド」が出品され、興味を引きました。座ってプレイするもので、車がコーナーを回るときには座席部分も本物そっくりに傾くのです。このゲーム機に多くの関心が寄せられました。

「タイムマシン」

ロンドンのATEで大好評となった米国製ゲーム機「アイスホッケー」は、IMAでは大ディストリビューターであるENV社から出品され、ここでも好評を博しました。ENV社はデータイースト社、セガ社、エキシディ社、その他有名なメーカーの製品を扱っています。

最近ヨーロッパでは、TVゲーム機のキャビネット分野で激しい競争が繰り広げられています。さまざまな国で多くの会社がこれを手がけており、種類はかなり多くなっています。ノルウェー人が所有しスペインに本社のあるノリコ社、イタリアのモビルマチック社やダス社など――によるキャビネットがすべて出品されました。もちろんこれは、どんなゲームでも入れられるキャビネットを買ってもらおう、という意図からです。このことはマーケットをしばしば完成品よりもボード中心のものにしています。

有名な米国のウィリアムズ社はイタリアに、ウィリアムズ・アスコ社という支社を持っています。欧州では製品はそこで組立てられるのですが、そのほうが米国から輸入するよりも低コストだからです。「ジョースト」で飾られたその小間には、ウィリアムズ社の欧州での責任者ジョー・カドリ氏が詰めていました。

AVG社の小間は大きく、人がたくさん集っています。同社はザッカリア社のドイツ代理店です。ザッカリア社は欧州最大のメーカーのひとつで、現在同社フリッパーの注文を多数かかえていますが、その最新機種「タイムマシン」がかなり大きな注目を集めました。

ADP社の小間では主にユニバーサルのゲーム機が展示され、中でも「ミスタードゥ」が目立っていました。技術サービスを容易にする設計は、ユニバーサル製ゲーム機の特徴として大いに評価されています。

ノバ社の小間では、ハンス・ローゼンツバイク氏が、フリッパーの需要が次第に増えてきていると語っていました。同氏はフリッパーが、現在またひとつのプレイフィールドだけのものが作られるようになった、と喜んでいました。

エレクトロン・ゲーム社はとても有名なドイツの会社です（正式にはエレクトロン・ゲームス・G・ライハルト社）。同社は独自のTVゲーム・キャビネット（オリオン）を作り、中に入れるボードはナムコ、タイトー、セガ社など有名な日本のメーカーから購入しています。同社はTVゲーム購入を細心の注意で選択しますが、それは同社と同じオーナーの所有する大オペレーター会社があり、そこがオペレーションを実際に経験しているからです。

ドイツ業界の大手、バリー・ウルフ社は国内市場向けギャンブル機のメーカーとして有名です。その最新機種「マーク・アルファ」は、前面中央が盛り上がっており、変ったデザインとして興味を引きました。米・バリー社製ゲーム機についてはいいものだけが出品され、うち「ベイビー・パックマン」はドイツで初めて出品されました。同社のハンス・クロス社長は、やや小型のバリー社製フリッパー「スピークイージー」について熱心に語ってくれました。同氏によると、スペースが問題でいるロケーション用としてオペレーターが喜んでいるそうです。ミッドウェイ社の試作機「サタンズ・ハロー」「ドミノマン」はバリー・ウルフ社の小間で、欧州で初めて展示されました。

ATEとIMAの両ショーで気付いた興味深い傾向は、カジノがいい市場になることに次第にメーカーたちが気付き出していることです。いずれのショーでも、カジノ用機械だけを出品した会社がいくつかありました。それらのギャンブル機はカジノ以外ではどこにも使えないものなのです。

IMAではチェリー・ドイチェランド社が初めてその姿を現わしました。同社はスウェーデンのチェリー社――近いうちこの会社についての記事を送るつもりです――のドイツ支社で、カジノ市場だけを目当てにほんの二ヵ月前に設立されたばかりです。

ジュークの状況

現在ジュークボックスのマーケットは不調ですが、有名なメーカー品はすべてIMAに出品されました。アミロ社はAMI製品を出品し、ロックオーラ製品はAbisz社の小間でノバマット社から出品されました。ドイツに大工場を持つワーリッツァー社は自分の小間を持ち、「テレ・ディスク」という面白い製品を出品しました。これはレストラン用に開発されたもので、硬貨作動式でなく、客が聴きたい曲を選びそれをリモコンで手に入れるというものです。

IMAではあらゆる付属品が出品され、また自動販売機もありました。しかし遊園地用の大型乗物機などはありませんでした。

来年のIMAショーは一月十九日から二十二日まで、またフランクフルトのメッセゲレンデで開かれる予定です。

Mary Openshaw

上の写真はバリー・コンチネンタル社のアイナー・アスクビッヒ社長（左）とバリー・ウルフ社のハンス・クロス社長。中央の写真はニチブツ・ヨーロッパ社のカール・ボスト社長（左）とニチブツUSA社の定永昭紀副社長。下の写真（左から右へ）英国エレクトロコイン社のスタージデス氏、ユニバーサル・貿易部の鈴木満氏、テーカン・外国部の仲田俊一氏

話題のマシン

タイトーからゴットの本格フリッパー発売へ

ストライカー

メダルゲーム機「ミステリーホールズ」なども

㈱タイトー（本社東京、コーガン社長）から米国ゴットリーブ社製フリッパー「ストライカー」、多人数用のメダルゲーム機「ミステリーホールズ」、同「ニューマジックルーレット83」がそれぞれ二月中旬発売となった。

フリッパー「ストライカー」はサッカーをテーマとしたもので、プレイフィールドがそのままサッカーコートになっている。フリッパーは選手の足でキックに見立てられ、プレイフィールド下部左右と中央部にそれぞれ対になって計六個ある。ゲームはドロップターゲット三つ打つごとにサッカーボール（ランプ）がゴールへと進むが、黄色のポップバンパーを叩けばディフェンス（ランプ）される。パスランプ点灯時にはボタン操作でパスもできる。また白色ターゲットを全部ヒットすれば、フリーキックも可能。ゲーム終了時にゴール数に応じてボーナスプレイがある。定価九十六万円。

「ミステリーホールズ」は三人用のマネープッシャー型メダルゲーム機。機械上部にあるメダル投入口から一枚ずつメダルを落とすと、メダルはボックス内奥の壁面を伝って落ちていく。この壁面はパチンコ台のようにメダル一枚が通過できるほどの間隔で無数にクギが打込まれている。壁面の下部には左右に動くUFOがいて、この中央をメダルが通過すればミステリーボーナスとしてメダル（二、四、六枚に切替可能）が払出される。メダルが最下部に落ちるとスライド板に乗ったメダルを落とすゲームになる。定価七十九万円。

「ニューマジックルーレット83」は四人用のルーレットゲームで、「ニューマジックルーレット」とキャビネットは同じだが、中央のルーレット部分に改良が加えられたもの。手前のパネルにて対人ゲームのルーレットと同じ要領で、プレイランプ点灯中に賭ける。ランプが消えるとルーレットのボールが回り出し、やがて停止した個所に賭けていれば二倍から三倍のメダルが払出される。メダル投入は九十九枚までクレジットができる。キャビネットはルーレット部分と四つの操作部分に分解ができ、楽に移動ができる。

定価百五十六万円。

ストライカー

ミステリーホールズ

ニューマジックルーレット83

大森電気から「カージャンボリー」

車対車の衝突戦

全部で4パターン、燃料制も

車同士の激突をテーマとしたTVゲーム機「カージャンボリー」が、大森電気㈱（本社東京都武蔵村山市、大森勝雄社長）から二月十五日発売となった。

これは自動車を操作して他の車にぶつけていくことにより、他の車をやっつけるというゲーム。全部で四パターンあり、各パターンの間にボーナスゲームが入っている。

第一パターンでは車と動物、第二パターンは動物とオートバイと車、第三パターンは動物とブルドーザー、第四パターンは車がそれぞれ現われ、第二パターンでジャンプ台、第三パターンで池、第四パターンでジャンプ台と池が出てくる。衝突して他車を壁にぶつけ、あるいは池に落とせば得点となる。その場合、真横から当てると他車は横転して残がいとなり、さらに当てると残がいは壁にぶつかり炎上して消える。斜めから衝突すると他車はスピンする。ただし動物に接触すればアウト。また他車もプレーヤーの車に当たってくるので注意。他車は三種類あり、破壊されるとまた同種の車が現われる。ボタンを押すとスピードアップするが、ジャンプ台に乗った時はジャンプの長短を操作するボタンになり、他車を上から押しつぶせる。ボタンを使うたびに燃料が減っていき（画面下部に表示）、燃料がなくなればアウト。人間の乗ったオートバイと衝突し、落ちた人間を赤十字の旗まで運ぶと燃料が満タンになる。このほかブルドーザーも出現。他車を五台破壊すると一パターンクリアとなる。ボーナスゲームはジャンプ台から飛んで他車をつぶすと高得点。各得点は衝突の仕方によって異なる。三台アウトでゲーム終了だが、一定得点以上で車一台が追加される。

基板販売のみで十二万五千円。

カージャンボリー

話題のマシン

ゴットリーブ社開発の「Qバート」

跳んで 色揃え

セガ、エスコ、コナミから三様に発売へ

キューブの色を塗り変えるという米国ゴットリーブ社製TVゲーム機「キューバート」が、㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、ローゼン社長）と㈱エスコ貿易（本社東京、森健次郎社長）から二月下旬に、コナミ㈱（本社東京、上月景正社長）から三月中旬に発売される。

同機はコナミがゴットリーブ社から国内における独占販売権を得たもので、コナミから基板販売がなされ、セガ社からミニアップライト型、エスコ貿易からアップライト型でそれぞれ発売となる。

ゲーム内容はX字四方向レバーで"キューバート"を操作し、ピラミッド状に積まれたキューブ（立方体）の上面の色を変えていくもの。キューバートはまず頂上に現われ、キューブを一個ずつピョンピョン跳びはねていくと、跳び乗ったキューブの面の色が変わっていく。誤ってピラミッドの外に跳び出すとアウト。途中に邪魔者として、せっかく変えたキューブの色をもとに戻してしまう「スリック」や「サム」、追いかけてきてつぶそうとする「コイリィ」、触れると危ない「UGG」、キューバートをストップさせる「ロングウェイ」などが出現する。危険な場合はマジックボールをつかむと邪魔者たちがしばらく動きを停止し、またピラミッドの外にある円盤に跳び移れば敵の攻撃を防げる。ただし円盤に乗れば自動的に頂上に戻る。こうして全部のキューブ（二十八個）の色を変えると一パターン終了。パターンを追うごとにゲーム内容は難しくなっていき、二度塗りかえねばならないパターンもある。キューバート三匹アウトでゲーム終了、一定得点以上で一匹追加される。

定価はミニアップライト型五十六万円、アップライト型（再生品）四十七万円。基板定価は未定。

米・ゴットリーフ社製の「キューバート」とその画面

明昌から「ロック・クライミング」

水鉄砲で頂上へ

赤いボールをコースにそって

エベレスト山への登頂をテーマとしたアーケードゲーム機「ロック・クライミング」が、明昌特殊産業㈱（本社大阪、岡本昌明社長）から三月上旬発売となる。

これはクライマーにみたてた赤いボールを、水鉄砲による水圧で山頂まで登らせていくというゲーム。透明のボックス内に約四十五度に傾斜した山の岩場があり、その上にボールの通るコースが下部から上部へ向けて波形に続いている。

プレイヤーは手前の水鉄砲の引き金を引いて水を発射し、それによりボールをうまく上部へと運んでいく。コースの最終にある穴にボールが入ると、得点がデジタル表示される。ゲームはタイマー制（一分間から二分間まで調節可能）だが、時間内に三回以上頂上に到達すれば一回（切替可能）だけ再ゲームができる。

同機は電取認可対象外。

定価七十八万円。

ロック・クライミング

加藤のスペースステーションで

宇宙旅行の気分

回転式、定置型「スクーター」も

加藤鈑金工業（本社大阪府茨木市、加藤繁一社長）から定置・回転式乗物機「スペースステーション」と、定置型乗物機「スクーター」が発売されている。

「スペースステーション」は宇宙空間にある宇宙ステーションに乗り宇宙旅行の気分を味わうことをテーマとしたもので、中央にある塔の周りを回転する乗物機。全体の配色はシルバーとブルーを基調として宇宙の感じを出し、さらに無重力感を演出するため動きは塔を軸に斜め回転。電子音による効果音と塔に付いている三色のランプが点滅する。定員は三人でそれぞれ別々に乗り込む。定価九十三万円。

「スクーター」は赤と黄色のスクーターが各一台、計二台のスクーターが同時に作動するもの。動きはそれぞれ前進と後進をしながら、軽い上下運動を繰り返し、スムーズな走行感を楽しめる。作動中にメロディー（二曲）が流れる。定員は各スクーター一人で計二人。パラソル付き。

定価六十万円。

スクーター

スペースステーション

メダルゲーム場運営基準

尊重されるべき

48年12月決定基準とその比較

原　版（昭和48年12月）	JAA・リライト版（昭和53年3月）	NAO版（昭和57年7月）
本運営基準でいうメダルゲーム場とは、独立した営業区画で、メダルを使用して遊戯を行い、その遊戯の結果がメダルで還元されるようなシステムを採用した営業形態のゲーム場をいう。 **1　賭博行為の禁止** ⓐ　直接、間接を問わず、取得メダルの財物への交換は一切しない。 ⓑ　前項の規則を、ゲーム場内の最も見易い場所に、掲示する。 **2　宣伝文及び店名の規則** ⓐ　賭博行為であるかのような誤解の生ずる恐れのある宣伝文言は、使用しない。店名についても、同様に配慮する。 **3　取得メダルの預かりの規制** ⓐ　取得メダルに対して、「預かり証」は発行しない。 ⓑ　前項のシステムをゲーム場内に掲示する。 **4　店内照度規準** ⓐ　店内照度は、床面で10ルックス以下にならないよう配慮する。 **5　営業時間** ⓐ　営業時間は、できるかぎり休日の前日を除き、日の出時より午後12時までとする。 **6　18歳未満の者の入場制限** ⓐ　保護者の同伴のない18歳未満の者は、ゲーム場内に、客として立入らせてはならない（ゲームをさせてはならない）。 ⓑ　午後11時以降は、18歳未満の者のゲーム場内への立入りを、一切禁止する。 ⓒ　前二項の規則を、ゲーム場内に掲示する。 **7　偽貨対策** ⓐ　偽貨として使用されることを避けるため、ゲーム場で使用するメダルの直径を、30㎜以上とする。30㎜以上とすることが困難な場合には、強磁性体の材質を使用することとする。 ⓑ　前項の完全実施の期限は昭和49年12月31日までとする。 **8　使用後のゲーム機の再販規制** ⓐ　使用後のゲーム機の再販の際は、必ず取引のどちらか一方が、古物商の営業許可を得ているものであることとする。 **9　最低営業規模** ⓐ　一つのゲーム場に設置するゲーム機の最低規模を、20台とする。 **10　関係官庁の指導の尊重** ⓐ　営業上の諸問題につき、関係官庁より指導のあったときは、その方向に添うよう、最善の努力をする。 **11　開業届出書類の提出** ⓐ　新たにメダルゲーム場を開店する場合は、別紙様式により、所轄警察署に届出をするものとする。	**本運営基準でいうメダルゲーム場とは、メダルを使用して遊戯を行い、その遊戯の結果がメダルで還元されるようなシステムを採用した営業形態のゲーム場をいう。メダルゲーム場の運営に当っては、関係官庁等の指導を尊重すると共に、少なくとも次に挙げる各項目を厳守しなければならない** **1　賭博行為の禁止** ⓐ　取得メダルの財物への交換など賭博行為と看做される行為は一切しない。 ⓑ　宣伝文言、店名についても賭博行為を連想するようなものを採用しないなど、賭博を未然に防止しなければならない。 **2　取得メダルの預かりの規制** 取得メダルに対して「預かり証」は発行してはならない。 **3　18歳未満の者の入場制限** ⓐ　保護者の同伴のない18歳未満の者に対しては、ゲーム場内に客として立入らせてはならず、またゲームをさせてはならない。 ⓑ　午後11時以降は18歳未満の者のゲーム場内への立入りを一切禁止する。 **4　偽貨対策としての使用メダルの基準** ゲーム場で使用するメダルは、直径30㎜以上とするか、また強磁性体の材質を使用しなければならない。 **5　店内照度の基準** 店内照度は、床面で10ルックス以下にならないように配慮すること。 **6　営業時間の基準** 営業時間は、休日の前日を除き、日出時より午後12時までとする。 **7　ゲーム機の再販規制** ゲーム機の再販の際は、必ず取引のどちらか一方が古物商の営業許可を得ていなければならない。 **8　営業規模の基準** 一つのゲーム場に設置するゲーム機等の最低規模を20台とすること。 **9　開業届出書類の提出** 新たにメダルゲーム場を開店する場合は、別紙様式により、所轄警察署に届出をするものとする。 **10　規制項目の掲示** 上記、1のⓐ、2、3のⓐⓑに関しては、ゲーム場で客が最も見やすいところへ掲示しておくこと。	**本基準でいうメダルゲーム場とは、メダルを使用して技術介入性のない遊戯を行い、その結果が同種メダルで還元されるようなメダルゲーム機械（子ども用の単純なゲーム機械を除く）を設置する営業形態のゲーム場をいう。メダルゲーム場の運営は、関係官庁の指導を尊重するとともに、次に掲げる各項目を遵守して行うこととする。** **1　賭博行為の禁止** ⓐ　取得メダルの財物への交換など賭博行為とみなされる行為は一切しない。 ⓑ　宣伝文言、店名についても賭博行為を連想させるようなものを採用しないなど、賭博を未然に防止するようにする。 **2　取得メダルの預かりの規制** 取得メダルに対して「預り証」を発行しない。 **3　18歳未満の者の制限** ⓐ　保護者の同伴のない18歳未満の者に対しては、メダルゲーム機械で遊戯させないようにする。 ⓑ　午後11時以降は、18歳未満の者のゲーム場内への立入を禁止する。 **4　メダルゲーム機械の併設** 一般のコインゲーム場にメダルゲーム機械を併設するときは、できるだけ区画を分けて設置する。 **5　使用メダルの規格** 偽貨対策のため、ゲーム場で使用するメダルは、直径30㎜以上とするか、または強磁性体の材質を使用する。 **6　店内照明** 店内照度は、床面10ルックス以下にならないように配慮する。 **7　営業時間** 営業時間は、休日の前日を除き、日出時より午後12時程度とする。 **8　ゲーム機械の再販** ゲーム機械の再販の際は、取引のどちらか一方が必ず古物商の営業許可を得ていることを要する。 **9　管理責任者** 一つのゲーム場に設置するゲーム機械等の最低規模を20台程度とし、そこに管理責任者を常置する。 **10　届出** 新たにメダルゲーム場を開設するときは、別紙様式により所轄警察署に届出をする。 **11　掲示** 上記1のⓐ、2、3のⓐⓑおよび9に関しては、場内の客が見やすい所にその掲示をする。

NAOは独自に"改訂"

賭けごとをゲーム内容としているギャンブル機は、ギャンブルに使用される危険性が極めて高いことは当然と言える。こうしたギャンブル機を設置し、賭博行為その他問題となることがらを排して運営していく「メダルゲーム場」が出現してから、すでに十年以上経過した。

こうしたメダルゲーム場が全国に増加しつつあった昭和四十八年十二月、当時の全日本遊園協会・健全娯楽推進委員会（中西昭雄委員長）とメダルゲーム協議会（中村雅哉代表幹事）が、警察庁の指導のもとに作成、制定したのがもとの「メダルゲーム場運営基準」である。この「基準」はこの時初めて出来たわけで、全国のメダルゲーム場運営にとって画期的ガイドラインとなった。また警察庁は全国の警察本部などへの通達の中にこれを入れ、メダルゲーム場の正しい運営に協力する姿勢を示した。

ギャンブル機はこの「基準」を守ったメダルゲーム場でのみ使っていいのではないか、というのが行政指導の趣旨で、守らないのは問題であるという考え方である。賭博などの犯罪に結びつきやすいギャンブル機の設置、運営について、問題を起さないよう行政指導を経て作成、制定されたこの「基準」は当然守られるべきものであり、極めて重要な基準であると言える。現実に警察庁は毎年十月末の「風俗環境実態調査」の中で、こうした基準の趣旨に沿って全国のギャンブルマシンとメダルゲーム場の実態を調査し、その結果を発表しているが、それによるとこの「基準」はさほど守られておらず、十分守るよう警察庁は業界側に警告していることになる。

こうしたことから全日本遊園協会（JAA）のオペレーター（OP）部会は、ギャンブル機による違法営業撲滅を訴えてきたが、子ども用ギャンブル（メダルゲーム）機とアーケード／メダルゲーム場併設基準の両方が一応否定された段階で、五十三年春「リライト版」が作成され、従来の「基準」をより厳しく守っていく方向を打ち出した。しかしその後JAAは五十五年末に解散、OP部会は日本アミューズメント・オペレーター協会（NAO）を発足させた。本来継承されるはずのこの「基準」はしばらく放置されたままになり、やっと五十七年七月作成されたが、今度は子ども用メダルゲーム機、併設を前提としたものになり、警察庁の指導から離れたものとなった。「NAO版」はNAO独自のものである。

本格マージャン3人打ち！

1プレイヤー対2コンピュータ

雀豪

JANGOU

こいつは手強い、ハードに迫れ！

● プレーヤーが勝った場合
コンピューター1人しずみの場合、
1リプレイ
コンピューター2人しずみの場合、
2リプレイ
役満で上がれば無条件で、10リプレイ

● コンピュータが先にトップになった場合
プレヤーは負けになります。

一局　REPLAY 2
西家 4000　南家 4000
東家 4000

〒95-2450

Nichibutsu
日本物産株式会社

本　社　大阪市北区天神橋1丁目12番9号　〒530
☎(06)353-5211(代)TELEX523-6891NCBCOLJ
東京日本物産(株)　東京都中央区日本橋小舟町15番地8号
☎(03) 664-5271(代) 〒103

札幌営業所　札幌市豊平区中の島1条7丁目1-1京王もなみマンション　☎(011)824-2571(代) 〒062
仙台営業所　仙台市本町2丁目14番21号 図南ビル1F　☎(0222)65-5571(代) 〒980
京都営業所　京都府久世郡御山町大字市田小字新珠城122-1　☎(0774)44-6262(代) 〒613
奈良営業所　奈良市大宮町3丁目4番25号 やまとビル3F　☎(0742)33-6311(代) 〒630
広島営業所　広島市京橋町2丁目6番地　日物ビル　☎(082)264-4531(代) 〒730
(株)ニチブツ九州　福岡市博多区博多駅南4-4-17 ヤノウラビル1F　☎(092)472-7221(代) 〒812

NICHIBUTSU U.S.A CORP. 15407 SO. BROADWAY, GARDENA, CALIFORNIA, 90248, U.S.A. TEL.(213)538-2162

ミニアップ テワワ デビュー!!

組み込み例

● 高さ 1,020㎜　奥行き 430㎜
幅 430㎜
● アジャスター付き
● レバーパネル・コインシューターは、オプションです。

※修理・改造に際しては電気用品取締法を遵守しましょう

Kアンド山商会　大阪府東大阪市高井田本通5-2
☎06(783)6362(代)

確かさと耐久力

ピアノタッチ操作盤
スピーカー上部取付

板厚：18㎜
レバー：LS-7
色：オレンジ
　　ブルー

ジョイスティック
(新素材ジェラコン採用)
LS－7

SANWA　株式会社　セイミツ
(旧社名　三和エレクトロニクス株式会社)
埼玉県戸田市大字美女木3481-1　☎(0484)21-5200
テレックス　2723073　振込銀行　三和銀行高島平支店　普通口座130547

1982年版合本（ガッポン）

本紙「ゲームマシン」の昨年度発行分を1冊の本にしたものです。これ以前の合本は77年版～81年版が僅かながら残っております。生きた業界情報の年別ファイルとしてご活用下さい。

限定販売20冊
特価12,000円

アミューズメント通信社
大阪市北区神山町9-16 山名ビル
☎ (06) 314－0309　〒530

SNK 株式会社新日本企画
本　社　大阪市淀川区東三国6丁目1番45号　〒532 ☎(06)396-1621(代)
東京支店　東京都台東区浅草橋5-4-4ジュエル秋葉原　〒111 ☎(03)866-6175(代)
福岡営業所　福岡市博多区博多駅東3丁目3-16川清ビル304号　〒812 ☎(092)471-8612～3
むつ営業所　青森県むつ市新町12-4　〒035 ☎(01752)2-7780
東大阪営業所　東大阪市吉田7-2-35ホワイトシャトー1階　〒578 ☎(0729)65-0533

連載小説〈22〉

朝日のごとく爽やかに

和佐 健吉

探偵について（V）

「ね、何を考えてるか話して頂けないかしら」
「うん」
「あてちゃおうかしら私分ってますよ。実は」
「そうか」
「偶然を信じこむほど甘くはないんでしょう」
「何」
「あたしが今一緒にここに座っているのを全くの偶然だとおもってはいらっしゃらないでしょ」
「え、そんなことこれっぽっちも考えたことはないよ」
「真逆」
「ただキミがいて、音楽があって、酒があればその上何を考えろというんだい」
「まあ」
「そうじゃないと言いたいのか」
「そうよ、あたしはあなたがだれであるか知ってますよ」
「ふうん、そうだったのか」
「淳介さんて呼んでもいいかしら。あなたは島本淳介さんっておっしゃるでしょ」
「参ったな」
「森口雄介さんとあの喫茶店で会うはずだったのではなかったこと」
「うん」
「探偵さんでしょう」
「え、まあ面とむかってそう呼ばれたことはないのだがね」
「森口さんはそう言ってたわ」
「キミは雄介の知りあいなのか」
「さあ、どうですかしら」
「俺としたことが迂闊だったな」
「その表情が好きよ。困ってるようで微笑んでるようで、まるでジョン・ウェインみたい」
「あのイモ」
「まあ、しょってらっしゃるわね」
「まだ、ハンフリー・ボガードの方がいいね」
「そう、落ちてもグレゴリー・ペックどまりと言って欲しかったようね。どっちにしてもみなずっと昔の映画の話よね」
「昔はよかったなんては言わないけどね」
「そうかしら、話をうかがっていますと何となく、今どきの若いものはなんて言いたそうな雰囲気を感じますことよ」
「そういうことからは一番遠いところに位置しているとおもっていたんだがね」
「おもっているっていうことはとりもなおさず意識していることでしょう、意識しているかぎり一番遠いところにいるとおもうのは錯覚に過ぎないのではないかしら」
「そんなものかね」
「そうよ」
「ところでどうして俺のことを知ってるんだい気味が悪いな」
「さあ、どうしてかしら」
「キミと雄介はどんな関係なのさ」
「まあ、関係だなんて」
「関係という言葉を意識すること自体が特におかしい関係があることを証明することになるというのがキミの論法だとすると、ひょっとすると」
「理窟っぽいのね」
「では、キミはどうして雄介を知ってんのさ」
「勤め先が同じなんです」
「そう、しかしただそれだけのことではないんだろう」
「ごあいにくさま。ただそれだけなんです」
「それで」
「朝、通勤の電車で森口さんと一緒になったの本当に偶然に」
淳介は女のこのタンプラーも自分のタンプラーも氷だけになっているのに気がつき。
「ちょっと」
ボーイが小走りでやってきた。
「お代り」
「何にいたしましょうか」
「同じものでいいよ」
煙草に火をつけようとして、女のこにもラークマイルドのロングをすすめる。
女のこは煙草をふかぶかと吸いこんだ後
「そうしたら森口さんが話かけてらしたの。あたし会社の受付をしてますから森口さんがどんな部署でどういう仕事をなさっているかぐらいは知っていますし会社の外であっても会釈程度の挨拶はしていました。でも会釈だけの知合いに過ぎなかったんです」
「だから話をしたのは今朝がはじめてなんだけど、すごく切羽詰まった感じだったんです」
「で、社の近くの喫茶店でビジネスライクにちょっとしたバイトをしてくれといって五万円渡され、あの行き止まり橋の喫茶店へ行って森口さんの友だちである島本淳介さんと会うことになっているのだが、社の方でのっぴきならない用事が出来たから、会社を休んで森口さんが来るまでその喫茶店にいてほしいと頼まれたの」
「それは何となくおかしい感じがしましたわ」
「でもね、あの人ふだんすれちがっても影が薄いというのか温和なだけの人でしょう、それが今朝その話をした時にはすごく迫力があって、そうね、必死と言えば古風だけど、でもそんな感じであたし一方的に押されっぱなしで到底断れる雰囲気ではなかったわ」
「で、どうしてすぐ俺に話をしてくれなかったんだ」
「はじめのうちはね、すぐに森口さんがやってくるものとばかりおもってたの」
「でもずっと来なかったのだろう。奴は」
ボーイが持って来たバーボンのお代りを軽く口にふくんで咽喉に流し、小学生のように素直に頷いている女のこを可愛い女だとおもいながら、あまり問いつめるかたちになるのも野暮だなとそういう自分の姿勢になかば厭気がさしながら淳介は訊ねる。
「はい。森口さんは急いでる様子で珈琲も半分以上残したままで喫茶店をとび出して行ったぐらいですから。詳しく確かめる暇もなかったですしあたしの考えでは島本さんがあの喫茶店にいる限りは何も問題はないとおもっていましたわ」
「じゃあ、俺があの店を出る時には声をかける必要があったのではないのかな」
「声をかけられなかったのよ。なんとなく」
淳介もジャックダニエルを一気に流しこんでしまう。

Overseas Readers Column

Unauthorized Video Game Copiers Beginning To Be Arrested

For the first time in Japan, unauthorized copying of video games is beginning to be accused of criminal responsibilities as such deed may infringe upon the Copyright Law. By January 28, three copiers were at last arrested. It is most conspicuous that the Tokyo District Court's judgement on December 6 recognizing computer programs in video games as being literary works (not appealed, therefore the judgement was finalized), is already becoming a legal basis. Concerning the fact that unauthorized copying of video games are beginning to be cirminally accused of, the Japan Amusement Machinery Manufacturers Association (JAMMA) has welcomed it, saying that it is an epoch-making event, a great step forward towards elimination of copies.

Concerning its video game "Moon Patrol", Irem Corp. of Osaka, and concerning its video game "Donkey Kong Junior", Nintendo Leisure System Co., Ltd. of Tokyo, respectively named Nissei Syoji Company of Osaka as a dealer of unauthorized copies of these video games, and accused them in last summer. The legal bases referred to by Irem and Nintendo are the copier's violation of the copyright law, the trademarks law and the unfair competition prevention law. The Osaka prefectural police authorities searched the office of Nissei Shoji on December 14, seizing the pieces of evidence, such as copied PC boards. Then the police authorities extended their search to the manufacturers of these PC boards. At that time, as per the said judgement by the Tokyo District Court that computer programs in video game machines be regarded as literary works, the police authorities concluded that the manufacturers of these copied PC boards have violated the copyright law, arresting them.

According to the announcement made by the police authorities, by January 28, Hiroshi Watanabe, president of Dream Ltd. of Tokyo, Haruo Inoue, president of Falcon Company Ltd. of Tokyo, and Ryoichi Tagashira, president of Ohmi Electronics Industries Ltd. of Shiga Prefecture, were arrested by reason of violation of the copyright law, etc. Dream and Falcon made unauthorized copies of PC boards for "Donkey Kong Junior", and supplied them to Nissei Shoji. In a similar manner, Ohmi Electronics supplied copied "Moon Patrol" PC boards. In addition to these three persons, the police authorities are investigating those concerned asking their voluntary appearance. Thus, the criminal investigation will steadily proceed.

"Pole Position" No. I. Video Game

Game Machine's "The Year's Best Three AM Machines" Survey Results

"The Year's Best Three AM Machines" questionnaire survey has been yearly conducted by *Game Machine*. The results of the survey for '82 showed that in the category of video games, Namco's "Pole Position" was No. 1 for that year.

The survey is based on responses to our questionnaire from operators across Japan concerning the year's best earning and most popular AM machines in three categories – video games, arcade games other than video games, and kiddie rides. The results are based on the total analysis of 133 effective responses.

The video game category received most responses from which the following results were obtained.

1. Pole Position (Namco)
2. Dig Dug (Namco)
3. Galaga (Namco)
4. Pengo (Sega)
5. Time Pilot (Konami)
6. Donkey Kong (Nintendo)
7. Front Line (Taito)
8. Donkey Kong Jr. (Nintendo)
9. Burnin' Rubber (Data East)
10. Mr. Do! (Universal)
11. Hamburger (Burger Time) (Data East)
12. Junputer (Sanritsu)
13. Taikyoku-mahjong (Nichibutsu)
14. Hanaputer (Nichibutsu)
15. Pro Tennis (Data East)
16. Ron II (Sanritsu)
17. Koi Koi (Sanritsu)
18. Hana Awase (Seta)
19. Turbo (Sega)
20. Monaco GP (Sega)

In '81 the best video game was "Donkey Kong", while in '80 "Pac Man" was No. 1. In the previous survey, it appeared that the main current of video games shifted from space games to ones in which comical characters appear. The current survey, however, showed that space games have regained their popularity, while video games employing the already available games, and video drive games have also appeared in the top ranking. Thus, it was known that the variety of popular game types is increasing.

Only within three months from the start of its sales to the end of December last year, "Pole Position" was chosen the most popular video game for last year. In the wake of "Space Invaders" which had been No. 1 for both '78 and '79 in a row, "Pac Man" for '80 and "Donkey Kong" for '81, it also has become another big hit machine – the first No. 1 cockpit type machine'

Together with No. 2 "Dig Dug" and No. 3 "Galaga", "Pole Position" was Namco's product, demonstrating that Namco is a powerful developer.

No. 4 – Sega's "Pengo" – is a game in which a cheerful hero appears. With No. 2 "Dig Dug" at the top, there are several other comical top ranking games – Sega's "Pengo", Nintendo's "Donkey Kong" which has remained popular since the year before last, "Donkey Kong Jr., a 'sequal' to "Donkey Kong", Universal's "Mr. Do!" and Data East's "Hamburger". Top ranking space games are – Namco's "Galaga" (No. 3) and Konami's "Time Pilot" (No. 5). Additionally, there are mah-jong type games – "Junputer", "Taikyoku-mahjong" and "Ron II". "Hanaputer", "Koi Koi", "Hana Awase", etc. are a video game version of the existing card games modeled after Japanese playing (flower) cards. In Japanese, these games are stably popular. (Mah-jong and flower cards are popular indoor gambling games intended for adults.)

It is worth watching that Taito's "Front Line", a sophisticated fighting game, is steadily gaining popularity. It is likely that the reason of such popularity lies in the game s own convincing attractiveness – due neither to comical nor space war game features.

Namco, Taito, Sega, Nintendo, Data East, Konami and Universal will be recognized for their efforts that have led to development of new video games, since they have contributed to the AM industry as a whole. The manufacturers, including them, are expected to develop still more innovative games.

"NAO Amusement Expo '83" To Be Held As Scheduled

The Nihon Amusement Machine Operator's Association (NAO) announced that at the end of January, it finally closed its exhibition application to the "NAO Amusement Expo. '83", and could somehow fill up 184 booths (one booth: 2.7m x 2.7m) which had been provided at the start of the plan.

According to the NAO people, by January 20 which was the deadline set at the beginning, only 84% of the total booths could be filled, so, they had to postpone the deadline to January 31. Many problematical points remain uncleared as to how the NAO staffs responsible for the show treated applications, etc. For instance, they, at first, accepted applications for exhibition from companies which are said to have hampered the sound AM business in Japan, but later rejected these applications. On the other hand, however, the NAO staffs withdrew the basic policy that copiers' applications be rejected.

It is said that the coming NAO Amusement Expo. '83 is primarily intended to exhibit new pieces of kiddie rides for the spring/summer season, and a few arcade games and video games only as an extra.

Editor: *Masumi Akagi*
Publisher: **Amusement Press, Inc.**
9-16, Kamiyamacho, Kita-ku, Osaka, 530 Japan

ミスター・ドゥはリンゴが大好き!!

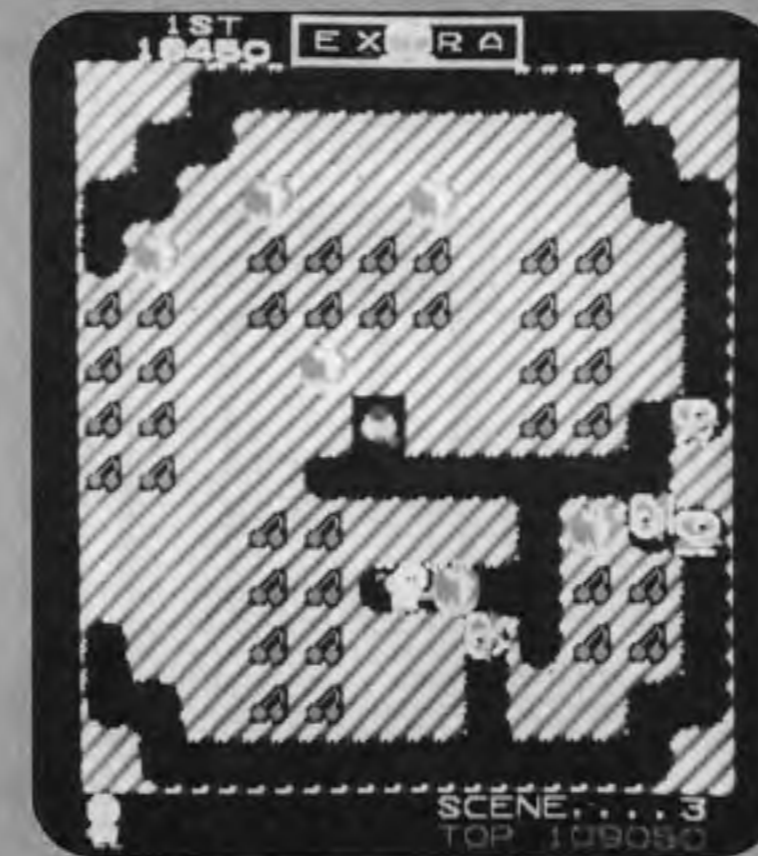
●モンスターを集めておいて、まとめてリンゴでつぶすと高得点。
●モンスターは必殺のパワーボールでも退治できます。

★画面クリアーの方法

1. チェリーを総て食べると、画面クリアー!
2. モンスターを総て退治すると、画面クリアー!

EXTRA を総て退治すると、ミスター・ドゥが増え、画面クリアー!

(E はセンターターゲットを食べるか、5000点毎に出現します。)

SPECIAL をとると再ゲームができ、画面クリアー!

●ミスター・ドゥを操作して、モンスターを退治しよう!

Mr. Do! is very fond of apples!!

- Drop an apple to crush many monsters at one time — a high score is awarded.
- Monsters can also be wiped but by throwing the power ball.

★ The screen is cleared when:

1. Eating all cherries!
2. Wiping out all monsters!

Wiping out all EXTRA awards another Mr. Do! and the screen is cleared!

(E will appear when the center target is eaten or every time when 5,000 points have been scored.)

Special awards a replay and the screen is cleared!

▽ 95-2447
国内販売、株式会社タイトー

※各機種共テーブルタイプとアップライトタイプがあります。※Each machine has a table type and an upright type.

ユニバーサル販売株式会社
株式会社ユニバーサル

本　社　〒103 東京都中央区日本橋堀留町1－7－7 ☎(03) 661-0330㈹
工　場　〒323 栃木県小山市荒井561（第3工業団地）

札幌営業所 ☎(011)841-8934㈹　名古屋支社 ☎(052)461-2341㈹
新潟営業所 ☎(0252)71-6006㈹　大阪支社 ☎(06) 304-3955㈹
北関東営業所 ☎(0285)23-3551㈹　小豆島営業所 ☎(08796)2-5368㈹
大宮営業所 ☎(0486)44-0946㈹　山口営業所 ☎(0834)32-0011㈹
静岡営業所 ☎(0542)83-6781㈹　九州支社 ☎(092)471-6188㈹
豊橋営業所 ☎(0532)46-6103㈹　沖縄営業所 ☎(09889)7-6655㈹

EXPORT DIVISION
UNIVERSAL SALES CO., LTD.
1-7-7, Nihonbashi Horidome-cho, Chuo-ku, Tokyo 103, Japan
Phone : 03-661-1447, 6004　Cable : UNIMANIFACT
Telex : J27348 (UNICO)

UNIVERSAL U.S.A. INC.
3250, Victor Street, Santa Clara, California 95050, U.S.A.
Phone : 408-727-4591 ~ 5　Telex : 172247 (UNI USA SNTA)